
loriciels
tant qu'il y
COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal + COBRA vous entraine dans une folle aventure ou il aura à combattre son éternel ennemi SALAMANDAR
MISSION : un super jeu Arcade/Aventure ou la reflexion a aussi une grande importance Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles ou vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser Mais progresser vers quoi ou vers qui! A vous de le découvrir en tentant d'eviter les multitudes ennemis et piéges que vous rencontrerez
AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON
loriciels
COBRA
loriciels
MISSION
AMSTRAD CPC
THOMSON
SUPER ARCADE
AVENTURE !!!
TIRE DE L'AVENTURE
TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +

aura des héros...



Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F

loriciels 81, rue de la Procession 92500 RUEIL MALMAISON Tél (1) 47 52 11 33 Télex 631 748 F

Distribution Tél 47 52 18 18 Télex 631 748 F

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	Prix (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
ARKANOID	Imagine	90	145
BOMB JACK	Elite	90	140
CHARLY DIAMS	Loriciels	140	198
CLASH	Ere Informatique	120	180
COMMANDO	Elite	N C	N C
DEATH WISH 3	Gremlin Graphics	90	145
DEFCOM	Bug Byte	26	–
GHOST'N GOBLINS	Elite	85	140
GRAPHO	CTS	–	N C
LES DIEUX DE LA MER	Infogrames	–	200
MASK	Gremlin Graphics	90	145
METROCROSS	US Gold	95	145
MICRO-SCRABBLE	Leisure Genius/Fil	195	245
MILK RACE	Mastertronic	26	–
ROAD RUNNER	Arcade	95	145
SLAP FIGHT	Imagine	90	145
SPACE HARRIER	Elite	90	140
STORM BRINGER	M A D	31	–
ULTRON 1	Chip	N C	N C
WONDER BOY	Activision	95	145

LES BANCS D'ESSAIS PAS ASSEZ CRITIQUES ?

Nous recevons quelques remarques concernant nos bancs d'essais qui ne seraient pas assez critiques Or, le rédacteur place ses commentaires dans le texte car, en effet, nous nous refusons a mettre des notes

MAIS ATTENTION !

Notre selection se fait en deux temps
– tout d'abord, la rédaction procède à une première élimination ,
– ensuite les "élus" sont testés et seuls les meilleurs sont conservés.
Cela veut donc tout simplement dire que les logiciels présentés dans cette revue sont parmi les meilleurs !

Catherine VIARD

Octobre - Novembre n° 14

AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Redectrice en chef
Catherine VIARD
Secrétaire de redection
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ
Administration
Diffusion – Abonnement
Catherine FAUREZ - La Haie de Pan
35170 BRUZ – Tél 99 52 98 11
Telex SORMHZ 741 042 F
Serveur télématique 36 15 + MHZ
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ
Editeur
SORACOM EDITIONS
SARL au capital de 50 000 F
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP RENNES 794 17V
Vente au Réseau-Ressort
B E P – La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Gerard PELLAN – Tél vert 05 48 20 98
Bretagne Edit' Presse
5 rue du Faubourg Montmartre
75009 Paris
Chef des ventes
Christian CHOUARD
Publicite
IZARD CREATION, 15 rue St Melaine
35000 RENNES Tél 99 38 95 33

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution


GENIE, IMAGINATION, STRATEGIE, REFLEXION.
TOUJOURS PLUS FORT AVEC
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
LES GÉNIES, LES GRANDS STRATÈGES ONT DE TOUT TEMPS EXERCÉ UN POUVOIR DE FASCINATION...
REJOIGNEZ-LES DANS LEURS UNIVERS FABULEUX GRÂCE A UN GRAND CHOIX DE JEUX PROPOSÉ PAR BOOMERANG.
TOURNEZ LA PAGE ET DÉCOUVREZ UN CHOIX FANTASTIQUE DE CASSETTES ET DE DISQUETTES.



ATTENTION La valeur de la premiere colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyes pour echange
La valeur de la deuxième colonne le prix de vente des logiciels commandés

NOUVEAUTES SIGNALEES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

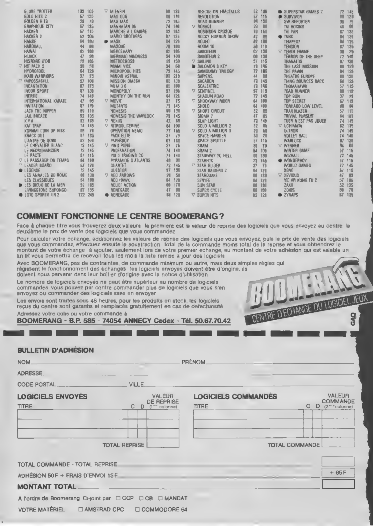
TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

▽ 1001 BC	27	55
▽ 1942	22	45
3 D FIGHT	15	35
● ACADEMY	42	85
ACE	39	79
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	24	49
ALIEN 2	34	56
ALIEN 3	15	30
ALIEN HIGWAY	27	55
AMERICA S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANNALS OF ROME	57	115
ANTIRIAD	59	79
ARRANOID	44	89
▽ ARMY MOVE	30	79
ASTERIX	34	95
AU REVOIR MONTHY	47	95
▽ AVENGER	22	49
▽ BAD MAX	22	45
BALL BREAKER	40	90
BALLE DE MATCH	24	49
BALOON CHALLENGE	40	99
BARBARIAN	47	95
BASKETT BALL	44	89
BIGGLES	24	49
BIG 4	59	79
BILLY LA BANLIEUE	32	96
BLACK MAGIC	47	96
BLADE RUNNER	24	49
BLAGGER	24	49
BOMB JACK	19	39
BOMB JACK 2	37	75
BOUNDER	37	75
BREAKTHRU	24	40
BUBBLER	47	90
CANADAIR	52	105
CAMELOT WARRIORS	47	96
CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
● CENTURION	47	95
▽ CESNA OVER MOSCOU	64	129
CHALENGE GOBOTS	49	90
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
CHILLER	18	39
CITY SLICKER	24	40
▽ COBRA	22	46
CODENAME MAT 2	15	35
● COIN OP CLASSICS	47	98
COMMANDO	18	39
CONFLIT	54	109
▽ CONFUZION	24	49
CONVOY RAIDER	47	95
COSA NOSTRA	62	129
▽ CRYSTAL CASTLE	29	56
CRYSTANN	82	165
DAMBUSTER	25	55
▽ DAN DARE	27	55
DANDY	34	69
DANGER STREET	62	125
DEACTIVATOR	24	49
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	85
DEATHWISH	47	96
DEEP STRIKE	24	90
DESPOTIK DESIGN	82	129
DOG FIGHT	49	98
DONKEY KONG	39	79
▽ DRAGON S LAIR	29	58
DRAGON S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
ENIGME A OXFORD	79	169
▽ EQUINOXE	15	35
EREBUS	54	109
● EXOLON	42	85
EXPLORER	34	39
EXPRESS RIDER	47	96
F15 STRIKE EAGLE	52	105
FAIRLIGHT	24	46
FIGHTER PILOT	15	90
▽ FIGHTING WARRIOR	15	30
FINAL MARTIX	47	96
FIRE LORD	37	75
▽ FLASH	30	79
▽ FLIGHT PAT 737	15	50
FRANCE GEO	49	99
FUTURE KNIGHT	27	55
GALACHIP	22	45
GAME OVER	44	96
GHOSTBUSTERS	15	35
▽ GOLD HITS 2	42	85
▽ GOLIATH	27	55
GRAND PRIX 500 CC	37	75
GREEN BERET	15	30
GREYFEEL	49	95
HACKER	24	49
HACKER 2	32	65
HANSE	74	149
HARBALL	39	79
HEAD OVER HEELS	44	89
▽ HIGLANDER	15	35
HIJACK	37	75
HIT PACK 2	47	96
HOWARD THE DUCK	44	89
HYDROFOOL	47	95
HYPERSPORTS	22	45
IMPOSSABALL	32	85
INDOR SPORTS	47	95
INERTIE	59	110
INVITATION	64	129
JAIL BREAK	32	65
▽ K Y A	54	109
KAT TRAP	44	89
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KILLER KING	49	99
KINEKIT	44	89
KNIGHT GAMES	29	59
KNIGHT LORE	22	45
KONAMI COIN OP HITS	27	55
KONAMI S GOLF	22	45
KRACK OUT	44	89
▽ KWAH	24	49
L AIGLE D OR	27	56
L HERITAGE	49	99
LE SCEPTRE D ANUBIS	52	105
LE NECROMANCIEN	49	99
LEADER BOARD	44	89
LES CLASSIQUES	69	138
LES DENTS DE SA MERE	32	65
● LES DIEUX DE LA MER	59	119
LEVIATHAN	47	95
LIVINGSTONE SUPONGO	64	89
LORD OF THE RING	24	49
▽ M ENFIN	34	69
MAD DOG	69	139
MAGMAX	44	89
MANANTHAM 93	62	125
MANIC MINER	22	45
MARACAIBO	32	65
MARBLE MADNESS	49	89
MARCHE A L OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	44	95
▽ MARTIANOIDS	42	85
● MASK	44	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENAIRE	37	75
MERCENARY	44	80
METRO 2010	27	55
▽ METROCROSS	42	85
MGT	27	55
MIAMI VICE	34	69
MICROPPOL HITS	47	95
MISSION 2	39	79
MISSION OMEGA	32	95
MONTHY ON THE RUN	37	75
MR FREEZE	22	45
MUTANTS	44	89
NEMESIS	37	75
NEMESIS THE WARLOCK	44	85
NEXUS	22	45
▽ NIGHT GUNNER	15	35
NIGHTSHADE	19	59
NOW GAMES 4	49	99
PACK ELITE	24	49
PAPERBOY	44	89
POSEIDON	22	45
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO	47	95
QUARTET	47	95
QUESTOR	42	85
RAID SCORPION	47	95
RAID SUR TENERE	29	85
RASPUTIN	27	55
REBELS PLANET	27	55
RELIEF ACTION	74	149
● RENEGADE	42	85
REVOLUTION	27	55
ROAD RUNNER	47	99
ROBBOT	37	75
▽ ROCK N WRESTLE	24	49
ROCKET BALL	37	75
RODEO	29	59
ROOM 10	34	69
▽ SABOTEUR 2	39	79
SAI COMBAT	32	65
SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	32	65
SENTINEL	47	95
SHAOLIN ROAD	42	85
SHOCKWAY RIDER	44	89
▽ SHOGUN	15	35
SHOLO	64	129
SHORT CIRCUIT	29	59
SKYFOX	19	39
SCAP FIGHT	44	89
▽ SOLD A MILLION 2	22	45
▽ SOLD A MILLION 3	22	45
▽ SPY VS SPY 2	44	89
STARFOX	49	99
▽ STAR GLIDER	32	65
STAR RAIDER 2	44	95
STARION	22	65
STARQUAKE	47	105
▽ STREAT HAWK	19	39
▽ STRIKE FORCE HARRIER	19	39
STRYFE	39	79
● SUN STAR	47	95
● SUPERSTRS GAMES 2	42	85
SUPER CYCLE	39	79
SUPER HITS	44	90
● SUPERVIVOR	49	99
▽ SWORD AND SORCERY	37	75
TAI BOXING	56	89
TAI PAN	44	89
● TANK	42	85
TARZAN	27	55
TENSION	54	109
▽ TENTH FRAME	37	76
TERROR OF THE DEEP	44	89
THANATOS	37	75
▽ THE GREAT ESCAPE	22	45
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	44	89
THOMAHAWK	44	89
TOAD RUNNER	24	49
▽ TOP GUN	19	39
TORNADO LOW LEWEL	29	59
TRAILBLAZER	24	49
TRANSAT ONE	44	89
TRIO HIT PACK 3	47	95
TROLLIE WALLYE	22	45
● TRON FIRE	44	89
TT RACER	24	49
TUER N EST PAS JOUER	49	99
▽ UCHIMATA	29	59
ULTRON	62	125
VIRGIN ATLANTIC	49	99
VOLEY BALL	57	115
● W CLASS LEADER BOARD	47	95
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	99
WARRIOR	27	55
▽ WERNER	29	59
▽ WHO DARES WIN 2	22	45
WIZBALL	44	89
WONDERBOY	47	95
WORLD GAMES	49	95
▽ XARQ	42	85
▽ XENO	39	79
XEVIOUS	27	55
YIE AR KUNG FU 2	29	59
ZAXX	29	59
ZOIDS	39	79
ZOMBIE	54	119
● ZYNAPS	42	85

DISQUES

▽ 1942	32	65
● ACE	59	119
ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	49	99
ALIEN HIGWAY	57	115
AMERICA S CUP	57	115
▽ ANTIRIAD	32	65
▽ ARRANOID	57	115
▽ ARMY MOVE	57	115
ATHLETE	77	158
AU REVOIR MONTHY	72	145
AVENGER	54	108
BALL BREAKER	72	145
BALOON CHALENGE	72	145
▽ BARBARIAN	57	115
BASKET BALL	64	129
BATMAN	52	105
BIG 4	57	115
BIG BAND	102	205
BLACK MAGIC	74	149
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	67	135
▽ BOMB JACK 2	44	89
BOUNDER	59	119
▽ BREAKTHRU	32	65
BRIDGE PLAYER 3	74	149
BUBBLER	72	145
CANADAIR	77	155
CATCH 23	74	149
CESNA OVER MOSCOU	97	195
CHALENGE GOBOTS	72	145
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CINE CLAP	62	125
COBRA	57	115
COMPUTER HITS 6	54	109
CONFLIT	74	149
CONVOY RAIDER	67	135
COSA NOSTRA	89	179
▽ CRYSTAL BLEU	82	165
CRYSTAL CASTLES	64	129
▽ DAKAR MOTO	64	129
DAN DARE	56	118
DANDY	49	99
▽ DANGER STREET	72	145
DEACTIVATOR	67	135
DEATHCATE	67	135
DEATHVILLE	69	139
DEATWISH	67	135
DEEP STRIKE	67	135
DESPOTIK DESIGN	92	185
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
EAGLE NEST	72	145
▽ ELECTRA GLIDE	34	69
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	85	145
EREBUS	64	129
ETHNOS	92	185
● EXOLON	67	135
EXPLORER	49	99
▽ EXPRESS RIDER	42	85
F15 STRIKE EAGLE	77	155
FAIAL	79	159
FAIRLIGHT	44	96
FINAL MARTIX	67	135
FIRE LORD	57	115
▽ FLASH	74	149
FRANK BRUNO BOXING	37	75
FUTURE KNIGHT	57	115
GALVAN	37	75
GAME OVER	72	145
GLIDER RIDER	52	105



	Titre	Reprise	Vente
	GLOBE TROTTER	102	105
	GOLD HITS 2	67	135
	GOLDEN HITS	29	79
	GRAPHIQUE CITY	67	135
	HACKER	57	115
	HACKER 2	52	106
	HANSE	64	109
	HARDBALL	44	89
	HAWAI	82	169
	HIJACK	47	99
	HISTOIRE D'OR	72	105
▽	HIT PACK 2	39	79
	HYDROFOOL	64	129
	IKARI WARRIORS	37	75
▽	IMPOSSABALL	57	106
	INCANTATION	87	175
	INDOOR SPORT	87	130
	INERTIE	74	149
	INTERNATIONAL KARATE	47	85
	INVITATION	87	179
	JACK THE NIPPER	59	119
	JAIL BREACK	52	105
	K Y A	82	165
	KAT TRAP	74	149
	KONAMI COIN OP HITS	39	79
	KNACK OUT	67	135
	L ANTRE DE GORK	82	169
	LE CHEVALIER BLANC	72	145
	LE NECROMANCIEN	72	145
	LE PACTE	57	115
▽	LE PASSAGER DU TEMPS	84	169
▽	LEADER BOARD	67	129
●	LEGENDE	72	145
	LES ANNALES DE ROME	69	139
	LES CLASSIQUES	54	109
●	LES DIEUX DE LA MER	92	165
	LIVINGSTONE SUPONGO	67	135
●	LOTO SPORTIF 1 N 2	122	245
▽	M ENFIN	69	139
	MAD DOG	89	179
	MAG MAX	72	145
	MANHATAN 95	74	149
	MARCHE A L OMBRE	92	185
	MARIO BROTHERS	67	135
●	MASK	64	129
	MASQUE	79	169
	MERCENARY	52	105
	MERMAID MADNESS	54	109
	METROCROSS	29	150
	MIAMI VICE	34	69
	MICROPOOL HITS	72	145
	MIROIR ASTRAL	109	219
	MISSION OMEGA	62	139
	MLM 3 D	82	169
	MONOPOLY	97	195
	MONTHY ON THE RUN	64	129
▽	MOVIE	37	75
	MUTANTS	73	145
	NEMESIS	69	139
	NEMESIS THE WARLOCK	73	145
▽	NEXUS	42	85
▽	NITROGLICERINE	54	109
	OPERATION NEMO	77	165
	PACK ELITE	37	79
	PAPERBOY	87	169
▽	PING PONG	37	75
	PROFANATION	74	149
	PSI 5 TRADING CO	74	149
	PYRAMIDE D ATLANTIS	49	99
	QUARTET	72	145
	QUESTOR	97	195
▽	RED ARROWS	29	59
	RED HAWK	64	129
	RELIEF ACTION	89	179
	RENEGADE	47	99
●	RENEGADE	64	129
	RESCUE ON FRACTALUS	52	105
	REVOLUTION	57	115
	ROAD RUNNER	69	139
▽	ROBBOT	29	69
	ROBINSON CRUSOE	79	169
	ROCKY HORROR SHOW	42	89
	RODEO	82	169
	ROOM 10	59	119
	SABOTEUR	62	139
	SABOTEUR 2	69	139
▽	SAILING	57	115
●	SALOMON S KEY	73	145
	SAMOURAY TRILOGY	72	105
	SAPIENS	44	89
	SACAREN	73	145
	SCALEXTRIC	73	145
▽	SENTINEL	57	115
	SHAOLIN ROAD	72	145
▽	SHOCKWAY RIDER	64	109
	SHOLO	64	109
▽	SHORT CIRCUIT	32	69
	SIGMA 7	47	85
	SLAP LIGHT	73	145
	SOLO A MILLION 2	32	65
▽	SOLO A MILLION 3	29	69
	SPACE HARRIER	39	79
	SPACE SHUTTLE	57	115
	SRAM	39	79
	SRAM 2	54	109
	STAIRWAY TO HELL	69	139
	STARFOX	73	145
▽	STAR GLIDER	37	75
	STAR RAIDERS 2	64	129
	STARQUAKE	69	139
	STRYFE	64	129
	SUN STAR	69	139
	SUPER CYCLE	69	139
▽	SUPER HITS	62	129
●	SUPERSTAR GAMES 2	72	145
●	SURVIVOR	69	139
▽	SW REPORTER	39	79
	TAI BOXING	49	99
	TAI PAN	67	135
●	TANK	64	129
	TEMPEST	64	129
	TENSION	67	135
▽	TENTH FRAME	39	79
	TERROR OF THE DEEP	72	149
	THANATOS	67	139
	THE LAST MISSION	69	129
	THE PAWN	64	129
	THEATRE EUROPE	69	139
	THING BOUNCES BACK	64	129
	THOMAHAWK	57	115
	TOAD RUNNER	69	119
	TOP GUN	37	79
	TOP SECRET	57	119
	TORNADO LOW LEVEL	49	99
	TRAILBLAZER	57	115
	TRIVIAL PURSUIT	54	109
	TUER N EST PAS JOUER	74	149
▽	UCHIMATA	62	125
	ULTRON	74	149
	VOLLEY BALL	74	149
	WARLOCK	67	139
▽	WERNER	34	69
	WINTER GAME	57	115
	WIZBALL	72	145
●	WONDERBOY	57	115
	WORLD GAMES	72	145
	XENO	57	115
▽	XEVIOUS	47	85
	YIE AR KUNG FU 2	57	105
	ZAXX	52	105
	ZOIDS	39	79
●	ZYNAPS	67	135

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange à ajouter, seulement lors de votre premier echange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise a jour des logiciels

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges les logiciels envoyes doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandes vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer

Les envois sont traites sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de defectuosité

Adressez votre colis ou votre commande à

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM ____________ PRÉNOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ____________ VILLE ____________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
		TOTAL COMMANDE	

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ____________

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F ____________ + 65 F

MONTANT TOTAL ____________

A l'ordre de Boomerang Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

AMSTRAD COMPUTER SHOW

La 8eme édition du désormais célèbre Amstrad Computer Show se deroulera les **23, 24 et 25 octobre** prochains, contrairement à son habitude, il se tiendra cette fois au G-Mex Centre de Manchester, immense edifice qui permettra, en outre, la presentation des nouveaux produits en non-stop dans le cadre d'un "Théâtre Amstrad". Par ailleurs, il y aura bien entendu la présentation de tous les nouveaux matériels sur CPC, PCW et PC ◆

AGENDA

N'oubliez surtout pas le rendez-vous que nous avons pris pour le week-end des 10 et 11 octobre prochains ! En effet, nous seront présents à l'Espace Austerlitz (30 quai d'Austerlitz - 75013 Paris) dans le cadre du **Festival de la Micro**, grande manifestation ou toutes les marques seront representees.
Nous comptons sur votre visite. ◆



Nous remercions pour leur collaboration les editeurs, les distributeurs et les magasins suivants
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél (1) 42 99 17 85
— BUG BYTE, LONDON, tél 01 439 0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tel 01 379 6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tel (0423) 525325
— CHIP, 75011 PARIS, tél (1) 43 57 26 03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR SAONE, tel 85 93 20 01
— COCONUT, 75011 PARIS, tél (1) 43 55 63 00
— CORTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél (1) 46 04 70 85
— O3M, 92200 NEUILLY-SUR SEINE, tél (1) 47 47 16 00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tel (44) 291 257 80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 IVRY SUR-SEINE tél (1) 45 21 01 49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél 42.04 57.30
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48 97 44 44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753 423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél 99 08 90 88
— IGL, 35000 RENNES, tel 99 79 03 60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél 93 42 57 12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tel 78 03 18 46
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél (1) 48 91 00 44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tel (1) 48 59 72 76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tel (1) 47 52 18 18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF DE-GRASSE, tel 93 42 57 12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEOEX, tél (1) 48 91 00 44
— MIRRORSOFT, LONDON, tel 01 377 48 37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE GRASSE, tél 93 42 57 12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tel (1) 43 28 22 06
— PSS, COVENTRY, tél (0203) 667 556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76 47 32 51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél (1) 45 09 21 40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél 43 39 23 21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, tel 93.42 57 12 ●

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme Envoyez le tout à

AMSTAR
Le Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur
Nom ______________ Prénom ______________ Age ______________

Adresse complète ______________

Le programme
Nom ______________

Taille ______________ Périphériques utilisés ______________

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______________ . déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue.

Le : / / à :

Signature



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tel. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

INCROYABLE !

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 189 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVE+MAG MAX
+LEGEND OF RAGE 165 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 145 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 245 F
LOBICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 179 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK 145 F
L BI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 185 F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 145 F
ERE HITS N°2 225F
+CRAFTON XUNK +ROBOT
DEN BLUES+SAI COMBAT
E SET MATCH
S+HYPERSPORT
PONG+FOOT
GOLF/BASEBALL
POOL+ 179F
DECATHLON
GAMES 2
ER +FINAL MATRIX
GAME 145F
TRIPLE PACK 145F
YON +AIR WOLF+3DC
N°1
BUMPER 225F
+ PACIFIC
EXCLUSIFS N 1
BOARD
+TOP GUN 169F
STAR HITS
+SHORT CIRCUIT
145 F
+REVO
145F
+FRANCK BOXING

NOUVEAUTES

ACADEMY NF	145F
ALIEN US	149F
BATTLE SHIP NF	145F
BIVOUAC NF	145F
BLUE WAR	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CHARLY DIAMS	179F
COBRA(LORICIEL)	179F
EXOLON	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GRYZOR	145F
GUNSLINGER NF	145F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
L ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'OEIL DE SETE	189F
LE MAITRE DES AMES	189F
MAG MAX NF	145F
MANHATTAN LIGHT	[illegible]
MASQUE PLUS	[illegible]
MISSION	[illegible]
NECROMANCIEN	145F
NINJA NF	145F
PAPER BOY NF	135F
PULSATOR NF	145F
QUARTET NF	145F
RYGAR	145F
A NF	139F
BASKET	145F
[illegible]	145F
PAS JOUER	[illegible]
ROAD	[illegible]
WIZARD WARZ	[illegible]

HIT PARADE

SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
STREET HAWK NF	135F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOP GUN NF	139F
TOP SECRET NF	220F
TT RACERS NF	145F
WINTER GAMES NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
WORLD GAMES NF	145F

1001 BC NF	165F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
BLACK MAGIC NF	145F
BOMBJACK 2 NF	139F
COBRA NF	139F
CONVOY RAIDER	145F
CAULDRON 2 NF	130F
CO A NOSTRA NF	195F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGON'LAIR 2 NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
S NF	[illegible]
HARRY Y NF	[illegible]
NF	[illegible]
A NF	[illegible]
K A NF	[illegible]
LAST MISSION NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'Atlantis NF	159F
Les PAS S du VENT NF	295F
NF	195F
MA NF	[illegible]
DS NF	[illegible]

HIT PARADE

[illegible]	145F
RA	45
AMMEN	249F
NF	95F
NF	145F
NF	[illegible]
RAND PRIX 500 CC NF	[illegible]
NF	[illegible]
R NF	[illegible]

Soldes démentes !

59 F

GALVAN	SHORT CIRCUIT
TENTH FRAME	THE GREAT ESCAPE
IMPOSSIBLE MISSION	REVOLUTION
LEGEND OF KAGE	ZORRO

PC 1512

PC 1512
ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL 295F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS 245F
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

PRIX 500CC NF
SHIP
COBRA NF
INFILTRATOR NF
KARMA NF

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h en téléphonant au 93.42.57.12



AMSTRAD CASSETTES
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tel. 93.42.57.12
LES ALBUMS!*
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 119 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE 119 F
+SLAP FIGHT+YIE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 119 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 195 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 149 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK 95 F
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 125 F
COIN OP CLASSICS
+KUNG FU MASTER 95F
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT 129F
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES 95F
+HIGHWAY ENCOUNTER
FRE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC 145F
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER 95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX 95F
+KONOMIS GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
CAULDRON 2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 95F
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN 120F
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 95F
HIT PACK 2
WILLY+1942 95F
HIT PACK 1
95F
+ COMMANDO
LORICIEL HIT 1
+INFERNAL RUNNER 149F
+3D FIGHT + RALLY 2
LORICIEL HIT 2 149F
+TENNIS + 5e AXE + FOOT
LORICIEL HIT 3 149F
+TONY TRUAND+AIGLE D'OR+EMPIRE
ALBUM MELBOURNE NF
+EXP FIST+STARION 95 F
+ROCK N WRESTLE+ RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET +PING PONG 95F
+HYPERSPORTS +YIE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 95F
AMSTRAD GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 95F
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATHLON
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+BRUCE LEE +MATCH POINT
+KNIGHT LORE +MATCH DAY 95F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WULF + JET SET 95F
NOUVEAUTES
ALIENS US 99F
BATTLESHIPS 89F
BIVOUAC 145F
CALIFORNIA GAMES 95F
CHARLY DIAMS 129F
COBRA(LORICIEL) 129F
EXOLON 89F
F15 STRIKE EAGLE 99F
FREDDY HARDEST 89F
GRYZOR 89F
GABRIEL 139F
GUNSLINGER NF 95F
INDIANA JONES NF 95F
JACK THE NIPPER 2 89F
L'ANNEAU DE ZENGARA 145F
L'OEIL DE SETE 145F
MANHATTAN LIGHT 145F
MISSION 129F
NECROMANCIEN 145F
THE LAST NINJA NF 95F
RYGAR 95F
STIFFLIP AND CO NF 95F
STREETSPORT BASKET 95F
TRANTOR 95F
TEMPLIER D'ORVEN NF 169F
THRONE OF FIRE NF 95F
VICTORY ROAD 89F
WIZARD WARZ 95F
HIT PARADE
ACE OF ACES NF 89F
AU REVOIR MONTY NF 98F
ARKANOID NF 89F
ASPHALT NF 125F
BARBARIAN NF 95F
3D GRAND PRIX NF 89F
CONVOY RAIDER 89F
DEATH WISH 3 89F
ENDURO RACER NF 95F
FLASH NF 139F
HSM COBRA NF 259F
GAUNTLET NF 95F
IKARI WARRIOR NF 85F
HIT PARADE
INFILTRATOR NF 95F
LES DIEUX DE LA MER 145F
MAG MAX NF 89F
MANHATTAN NF 125F
MARCHE A L'OMBRE NF 145F
MASK 1 89F
MARIO BROTHER NF 89F
MEUTRES EN SERIES NF 259F
MONOPOLY NF 175F
PAPER BOY NF 89F
PROHIBITION NF 120F
QUARTET NF 95F
RENEGADE NF 89F
ROAD RUNNER NF 95F
SALOMON'S KEY 89F
SAMOURAY TRILOGY NF 89F
SLAP FIGHT NF 89F
SCALEXTRIC NF 119F
SCRABBLE FR NF 175F
SUPER CYCLE NF 89F
SURVIVOR 89F
TAI PAN NF 89F
SPACE HARRIER NF 89F
TT RACER NF 89F
TUER N'EST PAS JOUER 95F
WINTER GAMES NF 95F
WONDERBOY NF 95F
WORLD C LEADERBOARD 89F
ZOMBI 135F
ACROJET NF 89F
ARMY MOVES NF 89F
ATHLETES NF 135F
AFFAIRE SYDNEY NF 145F
ASTERIX NF 95F
BATMAN NF 85F
BOMBJACK 2 NF 89F
DRAGON'S LAIR 2 NF 89F
CAULDRON NF 79F
COBRA NF 85F
BLACK MAGIC NF 95F
COSA NOSTRA NF 135F
DEEPER DUNGEONS NF
DONKEY KONG NF
EXPRESS RAIDER NF
GRAND PRIX 500CC NF
GHOST N GOBBELINS NF
HEAD OVER HEALS NF
IMPOSSIBLE MISSION NF
INERTIE NF 135F
INVITATION NF 135F
KILLED UNTIL DEAD NF 95F
LAST MISSION NF 135F
Les Pyramides d'Atlantis 139F
Les Passagers du vent NF 285F
LIGHT FORCE NF 89F
LIVINGSTONE NF 135F
MARTIANOIDS NF 95F
MASTERS OF UNIVERS NF 95F
M'ENFIN NF 135F
METRO CROSS NF 95F
1001 BC NF 120F
MUTANTS NF 89F
NEMESIS NF 89F
NEMESIS THE WARLOCK NF 95F
PULSATOR NF 95F
RELIEF ACTION NF 155F
SABOTEUR 2 NF 95F
SAPIENS NF 125F
SIGMA 7 NF 95F
STRYFE NF 135F
STRIKE FORCE HARRIER NF 95F
TANK NF 89F
TARZAN NF 89F
TERRA CRESTA NF 89F
THE SENTINEL NF 89F
THANATOS NF 89F
TOBROUCK NF 119F
TOMAHAWK NF 95F
TRIVIAL PURSUIT NF 175F
WIZBALL NF 89F
WORLD GAMES NF 95F
Créer votre Album !
DÉMENT !
Chaque Jeu 35 F
ALBUM ULTIMATE
AMERICA'S CUP
ANTIRIAD
BACTRON
GALVAN
GAME OVER
GREEN BERET
IT'S A KNOCK OUT
KYA
LEGEND OF CAGE
MARACAIBO
NIGHT SHADE
RAID
REVOLUTION
SILENT SERVICE
STREET HAWK
TENTH FRAME
XEVIOUS
ZORRO
SUPER! LA MANETTE US GOLD
à pulveriser vos scores
125 F
Promotion: MANETTE SPEED KING 145F
en téléphonant au 93.42.57.12
BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
+ 15 F
Precisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =
F
NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Carte Bleue
CB
Date d expiration __/__ Signature


IMAGINE'S
ARCADE HITS
SLAP FIGHT
MAG MAX
LEGEND OF KAGE
GAME OVER
DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS
Imagine
...the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE,
CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL. 93 42 7145.


CLASH!
Quel enfer ! Un salaud a planté ta vieille ! Après avoir
un maximum, tu réalises que tu as à la fois
apparences et ta concierge
craint !
fait ça !
GAME OVER
tu saisis,
JEAN CLAUDE ET SERGE ZANINI
Disquette pour AMSTRAD CPC
POLICE
ERE
HELLS
METAL
HURLANT
ERE INFORMATIQUE

GRAPHO

Utilitaire

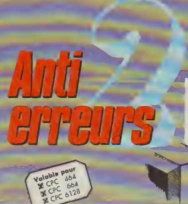
Voici un logiciel qui devrait intéresser, que dis-je, passionner tous ceux qui utilisent leur CPC non seulement pour jouer, mais également pour programmer.
Vous savez qu'il est très difficile, sinon impossible, d'obtenir de magnifiques animations dotées d'une vitesse époustouflante qui soient réalisées en BASIC, il faut avoir alors recours au langage machine et c'est tout de suite une autre histoire !

CTS a relevé le défi avec GRAPHO qui permet de réaliser des jeux et des animations réussies à tous les coups, ET LE TOUT EN BASIC. Pour cela, GRAPHO vous propose une quarantaine d'instructions d'extension appelées aussi RSX



ainsi qu'un éditeur graphique qui vous permet de créer des dessins et des décors. Avant de continuer, je dois quand même vous signaler que vous devez posséder un CPC 6128 pour utiliser GRAPHO, le manuel qui accompagne le logiciel vous présente une approche très progressive de chaque notion ce qui rend GRAPHO aussi bien accessible au programmeur débutant que chevronné. Une fois toutes les notions acquises pour définir le scénario, créer les motifs et finalement tous les décors, il ne reste plus qu'à écrire les séquences d'animation en utilisant les RSX.
Le manuel de présentation a également l'avantage d'expliquer tout le vocabulaire de l'animation et du graphisme, ensuite cela devient un jeu d'enfant d'utiliser l'éditeur graphique qui vous permet de créer tous les motifs et décors qui devront être affichés. De nombreuses options sont disponibles : vous pouvez effectuer des recherches de motifs ou d'octets à travers l'écran ou même zoomer une portion d'image afin, éventuellement, de l'affiner.
Bref, avec GRAPHO vous avez dans les mains un outil vous permettant de devenir un champion de la programmation, afin d'obtenir une animation rapide et même parfois très rapide. Un dernier conseil, ne perdez surtout pas votre manuel d'explication, car il n'y a pas de menu d'aide à l'écran !
ATTENTION ! CTS organise un concours s'intitulant : PARTEZ A LAS VEGAS AVEC GRAPHO
Le but de ce concours est de vous faire découvrir une ville fabuleuse, Las Vegas, où se déroulera une des plus grandes manifestations mondiales, dédiée à l'informatique.
Deux catégories vous sont proposées pour concourir : une catégorie JEUX où vous serez jugé sur le scénario et les graphismes et une catégorie ANIMATION où tous les sujets sont autorisés.
Vous trouverez un bon de participation à l'intérieur du logiciel GRAPHO. Notez bien deux choses : la date de clôture du concours est le 24 décembre 1987 (cachet de la poste faisant foi) et la rédaction d'AMSTAR (ainsi que celle de son grand frère, CPC) fait partie du jury... Alors,, tous à vos claviers ! ●

Grégory NOE





Anti erreurs

Il est difficile de taper un programme d'une revue sans commettre d'erreurs ! Quand les erreurs sont signalées (Syntax error in..., Line does not exist in...), la correction est facile puisque la ligne est indiquee, mais lorsqu'au "point de vue" du CPC, le programme est corr , peut en être tout autrement pour le lecteur ·

Si le fonctionnement du programme ne correspond pas vraiment au programme original, alors il est impossible de retrouver l'erreur commise, à moins de comparer les lignes de votre programme a celles du ournal mais c'est très long et on risque de passer sur une erreur sans la voir.

C'est pourquoi programme a été cree , il est a utiliser si vous ne retrouvez pas vos erreur

La frappe d'un programme de votre journal favori (AMSTAR) terminée, vous faites "RUN" et là, vous corrigez toutes les erreurs signalees par le CPC en vous referant au journal pour comparer. Si, malgre cela, ne tourne toujours pas, suivez cette procedure :

sauvez votre programme en ASCII grâce à l'instruction : Save "nom prog" A

Puis, si vous êtes sur K7, rebobinez la bande jusqu'au début du fichier ;

z Anti-Erreurs ;

— entrez nom de votre programme et inserez le support où il se trouve (K7)

Apres quelques secondes, les numéros de ne vont défiler. Vous remarquerez qu'à chaque ligne correspond un code de 2 lettres sous cette forme : >XX< ; c'est le code qui va vous permettre de savoir d'ou proviennent les erreurs Pour cela, il faut que vous compariez les codes du journal à ceux de l'écran Si un code diffère, notez sur papier le numero de ligne qui correspond à ce code. Continuez ainsi jusqu'à la fin du listage.

Le défilement termine, recherchez votre programme et corrigez les lignes que vous avez notees en comparant avec le journal. Faites "RUN" et ô miracle ça marche

Attention, lors de la frappe du programme à traiter, n'omettez aucun caractère (sauf les espaces) car Anti-Erreurs les prend en compte et bien sûr, ne tapez les codes de

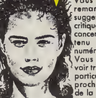
ATTENTION · cette nouvelle version n'est pas compatible avec l'ancienne. Seuls les programmes publiés dans ce numéro possèdent un code anti-erreurs correct. Les instructions de chargement restent, elles, inchangées.

```
10   *0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*  >LA
20   *                                0  >LB
30   *      ANTI  -  ERREURS          *  >LC
40   *                   ________     *  >LD
50   *                 VERSION 2.0 *     >LE
60   *                                0  >LF
70   *0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*0*  >LG
80 '                                     >LH
90 ' (c)AMSTAR & G. NOE 1987             >LJ
100                                      .RB
110                                      >RC
120        >> >>>>>>>  ,>>>        >     >RD
130  <        INITIALISATION              RE
140   <<   << .<<<   .<<  <<<              RF
150                                      >RG
160 ON ERROR GOTO 1250                   >QD
170 MODE 2                               .HH
180 DIM G$(23)                           >GD
190 FOR I=0 TO 22:READ G$:G$(I)=G$:      >FR
NEXT
200  ATTENTION LA LIGNE DE DATA CI-       RC
DESSOUS NE CONTIENT PAS TOUTES LES
LETTRES DE L'ALPHABET !"'
210 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,J,K,L,M,N,      >AD
P,Q,R,T,U,V,W,X,Y,Z
220   ANTI-BUG FICHIER                   >RE
230 IF PEEK(HIMEM+1)=255 THEN 280        >ZB
240 OPENOUT "CPC"                         MA
250 MEMORY HIMEM-2                        NX
260 CLOSEOUT                             >RJ
270 POKE HIMEM+1,255                      PP
280 DEFINT 8-Z                           >WH
290                                      >TB
300 BORDER 6:INK 0,1:INK 1,16:PEN 1      >JN
:FAPER 0
310 MOVE 0,16:DRAW 650,16                >TK
320 PRINT TAB(27) "A N T I - E R R       .GU
E U R S    ";CHR$(24);"Version 2.0"
;CHR$(24)
330 MOVE 0,385:DRAW 650,385              >UJ
340 LOCATE 24,25:PRINT"CPC REVUE DE      >EV
S STANDARDS AMSTRAD"
350 WINDOW 1,80,3,23                     >WL
360 M$="Realise par Gregory NOE"         >HJ
370 F$=""                                >XA
380 FOR I=1 TO LEN(M$)                   >PU
390 F$=F$+MID$(M$,1,1)                   >FL
400 LOCATE 70-1,5:PRINT F$               >UL
410 FOR T=1 TO 100                       >LQ
420 NEXT T,I                             >EF
430                                      >RH
440   ****************************       >RJ
****
450 '                                    >RK
460 LOCATE 2,1:PRINT"ENTREZ LE NOM       >XT
DU FICHIER : ";
470 INPUT "",NF$                         >FD
480 IF NF$="" THEN PRINT CHR$(7):GO       GR
TO 460
490 LOCATE 2,3:PRINT"IMPRIMANTE OU       >VR
ECRAN (I/E)?"
500 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$ INK      >NK
EY$):WEND
510 IF R$="I" THEN CA=8:PRINT BRANC      >XD
HEZ-LA..." ELSE 540
520 PRINT#8,CHR$(27);"!";CHR$(20)        >AR
530 GOTO 560                              ZF
540 IF R$="E" THEN CA=0:GOTO 560         >YQ
550 GOTO 500                             >ZB
560 CLS:LOCATE 2,3:PRINT"TANT QUE L      >QR
E LISTAGE N EST PAS TERMINE"
570 LOCATE 2,5:PRINT"NE PAS ARRETER      .JW
 LE MAGNETOPHONE OU NE"
580 LOCATE 2,7:PRINT"PAS SORTIR LA       >YL
DISQUETTE"
590 LOCATE 2,10:PRINT"PRESSEZ UNE T      >HH
OUCHE POUR LA LECTURE"
600 CALL &BB05                            LH
610                                       RH
620 '<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<< <<<<         >RJ
630     TRAITEMENT DU FICHIER >           RY
640    >>>>>>>>,  >>>>>>>>   >>          >TA
650                                      .TB
660 OPENIN "!"+NF$                       >LF
670 CLS:PRINT"TRAITEMENT EN COURS..      >JR
."
680 IF LEN(A$)=255 THEN A$="":LINE       >YW
INPUT#9,B$:GOTO 1160
690 LINE INPUT#9,B$:A$=B$                >UE
700 IF CA<>8 THEN GOSUB 1310             >VF
710 IF INKEY(66)=0 THEN STOP             >WM
720                                      >RK
730       CALCUL DE LA CLE DE CONTRO     >TA
LE
740                                      .TB
750 A=0:FLG=0                            >MB
760 FOR I=1 TO LEN(A$)                   >PH
770 L$=MID$(A$,I,1)                      >MU
780 IF L$=CHR$(34) AND FLG=1 THEN F      >PC
LG=0:GOTO 840
790 IF L$=CHR$(34) AND FLG=0 THEN F      >PD
LG=1:GOTO 840
800 IF L$=CHR$(32) AND FLG<>1 THEN       >CX
850
810 IF L$=CHR$(39) AND FLG=0 THEN B      >CA
60
820 IF FLG=1 THEN 840                    >ND
830 L$=UPPER$(L$)                        >MC
840 A=A+ASC(L$)+I                        >LU
850 NEXT I                               >PB
860 '                                    >TE
870 CH$=STR$(A)                          >CC
880 CH$=RIGHT$(CH$,LEN(CH$)-1)           >YC
890 L=LEN(CH$):L2=LEN(CH$)/2             >XA
900 A=VAL(LEFT$(CH$,L2))                 >TY
910 C=INT(A/23)                          >AH
920 P=A-(C*23)                           >LJ
930 C$=G$(P)                             >XC
940 A=VAL(RIGHT$(CH$,L-L2))               WH
950 C=INT(A/23):P=A-(C*23)                UT
960 C$=C$+G$(P)                          .TD
970                                      >TG
980 FOR I=1 TO 6                          WH
990 L$=MID$(A$,I,1)                      >MY
1000 IF L$<"0" OR L$>"9" THEN 1030       >XJ
1010 LI$=LI$+L$                          >XF
1020 NEXT                                >KE
1030 VM$="":FOR I=1 TO LEN(A$):IF A      >EK
SC(MID$(A$,1,1))<32 THEN VM$=VM$+"
" ELSE VM$=VM$+MID$(A$,I,1)
1040 NEXT I:B$=VM$                       >MW
1050 '                                   >XJ
1060 IF CA<>8 THEN 1070 ELSE 1090        >YY
1070 PRINT LI$;TAB(10) ">";C$            >NZ
1080 LI$="":GOTO 1160                    >ND
1090 LI$="":PRINT#CA,LEFT$(B$,55);T      >QM
AB(57) ">";C$
1100 IF LEN(B$)<55 THEN 1160             >UT
1110 FG=1                                >CG
1120 B$=MID$(B$,56,LEN(B$))              >UB
1130 PRINT#CA,LEFT$(B$,55)               >VN
1140 IF FG=1 AND CA<>B THEN FG=0:GO      >VB
SUB 1310:GOTO 1150
1150 GOTO 1100                           >LG
1160 IF EOF=-1 THEN CLOSEIN ELSE GO      >HD
TO 680
1170 IF CA=0 THEN CALL &BB03:PRINT       >RJ
TAB(50) CHR$(24);"UNE TOUCHE...";CH
R$(24):CALL &BB05
1180 CLS:PRINT"MAINTENANT RECHARGEZ      >JC
 ";NF$;" ET CORRIGEZ LES LIGNES QUE
 VOUS AVEZ NOTEES.."
1190 END                                 >YK
1200                                     >XF
1210 '  <<<<<<  <<<<<<<<<<<<<<<          >XG
1220  < TRAITEMENTS DES ERREURS >        >XH
1230 ' <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<         >XJ
1240 '                                   >XK
1250 IF ERR=25 THEN CLS:PRINT CHR$(      >YC
7);CHR$(24);"FICHIER NON ASCII";CHR
$(24):END ELSE CONT
1260 '                                   >YB
1270   <<<<<<<<< <<<<<<<<<<<<<<<<        >YC
1280 '<     ATTENTE TOUCHE...     >      >YD
1290   <<<<<<<<< <<<<<<<<<<<<<<<<<       >YE
1300                                     >XG
1310 COM=COM+1:IF COM>19 THEN CALL       >AF
&BB03:PRINT TAB(50) "UNE TOUCHE..."
:CALL &BB05:CLS:COM=1
1320 RETURN                              >EK
```



DITES-MOI TOUT !

Votre avis nous intéresse !



Vous avez des remarques, des suggestions ou des critiques à formuler concernant le contenu du présent numéro...

Vous souhaitez voir traiter un sujet particulier dans un prochain numéro de la revue...

L'équipe rédactionnelle d'AMSTAR est à votre écoute 24 heures sur 24, grâce à son serveur télématique Composez le 3615, code d'accès MHZ, choix Messagerie, boîte AMSTAR

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE - Tél + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

Le super utilitaire acclame par la presse britannique est desormais disponible en Français
Compatible 464, 664, 6128
FORMATEZ les disquettes standard AMSTRAD des lecteurs ordinaires standard AMSTRAD/SCHNEIDER

AVEC 208 Koctets par face :

Pour 175,00 FF (disquette 3") vous recevez non seulement le SUPER FORMATEUR TURBO 416, mais aussi toute une gamme d'utilitaires inedits en France. Les 2 faces de la disquette regorgent de programmes (en Français) jamais vus ! Selection très simple par menu ! Quelques-unes des innombrables options :

1 TURBO 416 (super formateur)
2 Archivage Fichier Disc/K7 a 3000 bauds
3 Cherche de donnees / Fichier maximum 25 caracteres !
4 Re-transfert K7/Disc de l option 2
5 Cherche de donnees / disc maximum 25 caracteres !
6 Transfert intégral fichiers disc/disc
7 Generateur de menus
8 Copieur de disquettes
9 Accelere les lecteurs de 20 %
10 Deplombeur
11 Editeur de CAT
12 Moniteur de disquette
13 Editeur de disquette
14 Listage ASCII ecran/imprimante
15 Plan d occupation des fichiers
16 Lecteur en-tête K7 et disc
et bien d autres

TURBO 416, le SUPER COMPENDIUM de super utilitaires en FRANÇAIS ne vaut que 175 FF port compris

---

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

Un prodige de programmation EN FRANÇAIS Pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir le luxe d'une interface de transfert, DISCOVERY PLUS est la solution ! Transfere PLUS de programmes proteges de K7 a disquette qu'aucun autre soft ! Contient 4 programmes pour transférer 1 Les "Speedlock" - 2 Les "Sans en-tête" 3 Les "Conventionnels" - 4 Les autres ! Simple a utiliser ! Pas besoin de desassembleur, etc. ! PRIX port compris seulement 150 FF (disque uniquement)

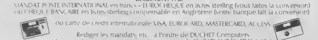
SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

Le meilleur utilitaire de sauvegarde K7/K7 sur le marche ! Sauvegarde automatique 10 vitesses de sauvegarde au choix ! Entièrement en FRANÇAIS
Cassette 90,00 FF* - Disque 120,00 FF (port compris)

CADEAU ! Commandez les 3 progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitement en CADEAU le superbe progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF ! Creez et animez des lutins que vous integrerez a vos programmes personnels ! Un programme de demonstration est inclus pour vous assister Documentation en Français

---

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE Envoyez vite votre commande (en Français) a DUCHET COMPUTERS
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE Telephone +44 291 257 80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT PAR
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)



ou carte de credit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Rediger les mandats etc a l'ordre de DUCHET Computers
Si vous etes presse, reservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Telephonez a Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h a 19 h

---

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE Tel +44 291.257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DU MATERIEL ET DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

FAITES EXPLOSER EN STEREO LES EFFETS SONORES ET MUSICAUX DE VOS LOGICIELS AMSTRAD AVEC L'AMPLI STEREO

SOUNDBLASTER

(195.00 FF Port compris)

SOUNDBLASTER, miracle de la technologie miniature moderne, se raccorde directement au moniteur et a l'ordinateur. Tous les cables et prises sont fournis. Reliez vos enceintes HI-FI ou autoradio (jusqu'a 40 watts par canal) directement au SOUNDBLASTER sans avoir a passer par votre chaîne Hi-Fi ! Chargez vos logiciels d'arcade favoris et faites trembler les murs ! Terrorisez votre entourage avec des effets sonores terribles ! L'ampli stereo SOUNDBLASTER (10 cm x 6 cm x 2 cm) pese 100 grammes. Il est livre prêt a fonctionner avec câble et prise de raccord au moniteur, câble et prise de raccord a l'ordinateur, cinq metres de câble pour enceintes, prise pour casque d'ecoute, deux boutons de reglage volume et balance, et instructions completes en français

SOUNDBLASTER ne vaut que 195 00 FF port compris

(Pour expédition hors Europe ajouter 20 FF S.V.P.)

CADEAU GRATUIT ! A tout acheteur du SOUNDBLASTER nous offrons en cadeau un magnifique casque d'ecoute stereo ultra-leger

Note : les enceintes Hi-Fi ne sont pas fournies avec SOUNDBLASTER.

ENFIN ! UN PROGRAMMATEUR D'EPROM ULTRA RAPIDE POUR AMSTRAD CPC !

Se relie a l'ordinateur en un instant. Comporte un support a force d'insertion nulle pour travail soigne et rapide. Faites une copie de sauvegarde de vos ROMS commerciales. Transferez vos programmes personnels Basic ou machine code, routines, RSX, sur EPROM. Copie de ROM originale en RAM ou sur disquette. Programme les EPROMS 8K ou 16K a partir de RAM disquette ou K7. Programmation ultra-rapide : une EPROM de 16K est programmee en moins de 2 minutes et demi. L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM est livree avec son logiciel utilitaire disquette 3" ou K7 (specifiez S.V.P.) transferable sur EPROM. Instructions completes en francais

L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM ne vaut que 550.00 FF (port compris)

(Pour expédition hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

LOGICIELS UTILITAIRES EN FRANÇAIS :

TURBOLOCKS la disquette utilitaire en Francais pour transferer de K7 a disquette les programmes recents et nouveaux proteges par le NOUVEAU "Speedlock". Transfert automatique et integral en une opération. Extraordinairement facile a utiliser

TURBOLOCKS sur disquette 3" (464/664/6128) — **150 00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

CASSELOCKS la cassette utilitaire en français pour la sauvegarde K7/K7 des programmes recents et nouveaux proteges par le NOUVEAU "Speedlock". Enfantin a utiliser. CASSELOCKS sur K7 uniquement ne vaut que **100 00 FF port compris**

(Pour expedition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

ADAPTATEUR peripheriques AMSTRAD CPC vers SCHNEIDER et AZERTY "nouvelles broches". Vous etes l'heureux possesseur d'un nouvel AMSTRAD AZERTY ou d'un SCHNEIDER. Felicitations ! Cependant, il ne vous est pas possible de lui raccorder les peripheriques des AMSTRAD QWERTY car les broches sont differentes. Quel dommage ! procurez-vous notre cordon adaptateur et le tour est joue ! Vous pourrez maintenant connecter tous les peripheriques/interfaces concus pour "l'ancienne" broche AMSTRAD

Cordon ADAPTATEUR "nouvelle/ancienne" broche — **120 00 FF port compris.**

(Pour expedition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE. Envoyez vite votre commande (en Français) a **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint George Road - CHEPSTOW NP6 5LA ANGLETERRE Telephone +44 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT PAR

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)

ou carte de credit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Rediger les mandats, etc. a l'ordre de DUCHET Computers
Si vous etes presse, reservez votre commande EN PARLANT EN FRANCAIS !
Telephonez a Caroline, Jean Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h a 19 h



OCEAN'S
ALL STAR HITS
No.2
© 1986 Warner Bros
STALLONE
COBRA
Le crime est une maladie
il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti un des super flics de la Brigade Zombie et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du Balafreur nocturne
Le Cobra à l'action
HEAD OVER HEELS
HEADOVER HEELS De Ocean — Si vous avez aime BATMAN alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS
Mr HEAD (la tête) et MR HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont reunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l intention ensemble bien sur de pénétrer dans un château hanté pour y mettre à mal le tyran qui y regne Jeu d aventure graphique — Action en 3 D
Je n ai jamais rien vu de pareil ils arrivaient vers moi sous forme de nuees, de tourbillons gazeux, d êtres tissant une toile arachnéenne mortelle Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d eux!
ARMY MOVES
DINAMIC
ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui presente 7 situations differentes
Lancez-vous à l attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir Jeeps Helicoptères Mais de toute façons vous serez force de traverser la jungle et les déserts à pieds Votre mission présente des dangers à tout moment Mais heureusement vous disposez d un armement et d un equipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation Attention si vous decidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu au bout Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi tour
WIZBALL
Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatial. Wizball ... un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.
TANK
SNK
L'enfer sur l'autoroute arcade action armee
ocean
Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL 93 42 7145

LECTEUR QUI ES-TU ?

Nous n'avons pas effectué de sondage depuis très longtemps. La progression importante de notre lectorat ne nous permet plus très bien de cerner vos désirs.
Notre but : savoir ce que vous désirez et surtout si vous êtes satisfaits.
Merci de nous répondre très nombreux !

Quel est votre âge ?

- ☐ moins de 15 ans ☐ de 18 à 25 ans
- ☐ de 15 à 18 ans ☐ au-dessus

Quel matériel possédez-vous ?

- ☐ 464 ☐ 6128
- ☐ 664 ☐ autre

Combien de temps passez-vous par jour sur votre ordinateur ?

- ☐ moins d'une heure
- ☐ de 1 à 2 heures
- ☐ plus de deux heures

Quelle est votre activité la plus importante ?

- ☐ jeux
- ☐ programmation
- ☐ utilisation de jeux présentés dans les revues



Quelles revues lisez-vous en plus ?

- ☐ CPC ☐ Jeux de stratégie
- ☐ Amstrad Magazine ☐ autres
- ☐ Tilt

Les jeux que nous vous présentons sont :

- ☐ critiques
- ☐ pas assez critiques
- ☐ trop critiques

La revue organise des concours avec les fabricants, souhaitez-vous :

- ☐ que l'on arrête
- ☐ que l'on poursuive comme maintenant
- ☐ que l'on augmente le rythme des concours

Vous achetez Amstar mais vous êtes combien à la lire ?

- ☐ tout seul ☐ trois personnes
- ☐ deux personnes ☐ plus ? Combien

Faites-vous partie d'un club ? oui non
Dans votre école, trouve-t-on les ordinateurs Amstrad ? oui non
Envisagez-vous de changer de machine ? oui non

MERCI DE REPONDRE NOMBREUX

Facultatif
NOM Prénom
Adresse
Ville Code postal

A retourner correctement affranchi à Editions SORACOM - Sondage BP 11 - 35170 BRUZ



JEUX
TITRES K7/D7
UTILITAIRES
TITRES K7/D7
47F
AMSTRAD
CONTACT' EURE
BP 937 - 27009 EVREUX Cédex
TEL 32 28 91 39
EDUCATIFS
TITRES K7/D7
JoyStick
Controller
47F
ACCESSOIRES
MOONRAKER


COMPILATIONS
TITRES
K7/D7
Grands Titres
à Petits Prix
TITRES
K7/D7
QuickShot I
DELUXE JOYSTICK CONTROLLER
47F
DISQUETTE 3"
VIERGE
AMSOFT 24 F
MAXELL 22 F
A RENVOYER A CONTACT'EURE BP 937 27009 EVREUX Cedex
BON DE COMMANDE
TITRES
PRIX
DANS TOUS LES CAS
PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE
+ 20F
☐ CONTRE - REMBOURSEMENT
+20F
TOTAL·
☐ CARTE BLEUE
☐ MANDAT
☐ CHÈQUE
VALIDITÉ __/__ Signature
Renseignements concernant votre ordinateur
☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ AZERTY ☐ QWERTY ☐ D7 ☐ K7
NOM. Prénom
ADRESSE
Téléphone
CODE POSTAL
VILLE
LISTE de Logiciels ☐ PC ☐ ATARI ST ☐ SEGA ☐ AMIGA

BOULDER CRASH

Valable pour
CPC 464
CPC 664
CPC 6128

Thierry Peyne



Boulder Crash lave plus blanc (fine allusion !). Le BASIC n'est pas encore une langue morte : il est possible de réaliser de très belles choses. La preuve : ce programme de 16 Ko comprenant 25 tableaux et inspiré d'un jeu d'arcade très célèbre. Le mode d'emploi ? Tapez donc le programme et lancez-le par RUN. La notice vous sera communiquée.

```
1 REM   THIERRY PEYNE PRESENTE:      >HU
2                                     >FB
10 REM      BOULDER CRASH             QH
11                                    LB
12 REM          (C) 1987              >RH
15                                    LF
16  pour la revue AMSTAR              >LG
17                                    >LH
90 sc=0:BORDER 0                      >LM
100 DEF FN z$=LEFT$(a$(y),x-1)+CHR$ >CN
(32)+RIGHT$(a$(y),20-x)
110 DEF FN v$=MID$(a$(y-1),x,1):ENV >PA
 1,127,-100,20
120 ENT 2,100,2,2:ecr=0:DIM a$(12  >AD
130 SYMBOL 255,&CF,&CF,&CF,0,&F3,&F >JN
3,&F3,0
140 SYMBOL 254,3,4,5,11,23,43,45,46 >BL

150 SYMBOL 253,0,220,32,160,220,226 >JM
,250,122
160 SYMBOL 252,95,191,191,152,99,28 >EL
,0,0
170 SYMBOL 251,250,237,5,237,122,19 >HZ
4,92,32
180 SYMBOL 250,7,&1F,&3F,&7F,&7F,25 >KX
5,255,255
190 SYMBOL 249,&E0,&F8,&FC,&FE,&FE,  NU
255,255,255
200 SYMBOL 248,255,255,&CF,&47,&63,  LM
&33,&1F,&7
210 SYMBOL 247,255,255,255,254,254,  >MV
&FC,&F8,&E0
220 SYMBOL 246,7,9,15,15,7,1,15,&17  BF

230 SYMBOL 245,&E0,&90,&F0,&F0,&E0,  MV
&00,&F0,&E8
240 SYMBOL 244,&33,&31,&33,&26,&C,&  JZ
18,&C,&1C
250 SYMBOL 243,&CC,&8C,&CC,&64,&30,  MD
&18,&30,&38
260 INK 0,0:INK 1,18:INK 2,6:INK 3,  XK
24:GOSUB 1500:MODE 1
270 PAPER 0:PEN 1:BORDER 0           UF
280 GOTO 1380                        FB
840 REM                              UJ
850 REM ROUTINE D AFFICHAGE ECRAN    MF
860 REM                              >VA
870 FOR PEYNE=1 TO 12:READ a$(PEYNE  DC

880 FOR THIERRY=1 TO 20:B$=MID$(A$(  YF
PEYNE),THIERRY,1)
890 IF B$="m" THEN PEN 2:C$=STRING$  QL
(4,CHR$(255))
900 IF B$="h" THEN PEN 1:C$=STRING$  UT
(4,CHR$(207))
910 IF B$=" " THEN C$=STRING$(4,     BL

920 IF B$="r" THEN PEN 3:C$=CHR$(25 >MG
4)+CHR$(253)+CHR$(252)+CHR$(251)
930 IF B$="p" THEN PEN 2:C$=CHR$(25 >MR
0)+CHR$(249)+CHR$(248)+CHR$(247)
940 LOCATE THIERRY*2-1,PEYNE*2-1:PR >PL
INT MID$(C$,1,2):LOCATE THIERRY*2-1
,PEYNE*2:PRINT MID$(C$,3,2);
950 NEXT THIERRY:NEXT PEYNE:READ PO >RA
M,TPS,X,Y
960 PEN 3:PRINT "SCORE:";USING "### UF
##";SC;:PRINT "       ENERGIE:";USI
NG "###";TPS;:PRINT "  POMMES:";USI
NG "##";POM;
970 PEN 3:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT   YV
CHR$(246);CHR$(245):LOCATE X*2-1,Y*
2:PRINT CHR$(244);CHR$(243):RETURN
980 REM                              >VD
990 REM ANIMATION MONSTRE            NW
1000 REM                             ZC
1010 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 1010    >YZ
1020 IF B$<CHR$(240) OR B$>CHR$(243 >XJ
) THEN 1010 ELSE LOCATE X*2-1,Y*2-1
:PRINT "  ":LOCATE X*2-1,Y*2:PRINT
"  "
1030 GOSUB 1360:ON (ASC(B$)-239) GO >ML
SUB 1040,1090,1150,1210:GOTO 1140
```

```
1040 C$=MID$(A$(Y-1),X,1):TB=0        >XU
1050 IF C$=" " THEN Y=Y-1:RETURN      ZP
1060 IF C$="h" THEN Y=Y-1:A$(Y)=FN   >MA
Z$:RETURN
1070 IF C$="p" THEN Y=Y-1:GOSUB 127 >ZQ
0:A$(Y)=FN Z$:RETURN
1080 RETURN                          >FC
1090 C$=MID$(A$(Y+1),X,1):IF FN Y$= >NX
"r" THEN TB=1:X1=X:Y1=Y ELSE TB=0
1100 IF C$=" " THEN Y=Y+1:RETURN     >ZH
1110 IF C$="h" THEN Y=Y+1:A$(Y)=FN   >MU
Z$:RETURN
1120 IF C$="p" THEN Y=Y+1:GOSUB 127 >ZJ
0:A$(Y)=FN Z$:RETURN
1130 TB=0:RETURN                     >MC
1140 PEN 3:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT >KT
 CHR$(246):CHR$(245):LOCATE X*2-1,Y
*2:PRINT CHR$(244 ;CHR$(243):IF TB=
0 THEN 1010 ELSE GOSUB 1280:GOTO 10
10
1150 C$=MID$(A$(Y),X-1,1):IF FN Y$= >QF
"r" THEN TB=1:X1=X:Y1=Y:ELSE TB=0
1160 IF C$=" " THEN X=X-1:RETURN     >ZP
1170 IF C$="h" THEN X=X-1:A$(Y)=FN   MA
Z$:RETURN
1180 IF C$="p" THEN X=X-1:GOSUB 127 >ZQ
0:A$(Y)=FN Z$:RETURN
1190 IF C$="r" THEN GOTO 1350        >VC
1200 TB=0:RETURN                     >MA
1210 C$=MID$(A$(Y),X+1,1):IF FN Y$=  QA
"r" THEN TB=1:X1=X:Y1=Y:ELSE TB=0
1220 IF C$=" " THEN X=X+1:RETURN     >ZJ
1230 IF C$="h" THEN X=X+1:A$(Y)=FN   >MV
Z$:RETURN
1240 IF C$="p" THEN X=X+1:GOSUB 127 >ZK
0:A$(Y)=FN Z$:RETURN
1250 IF C$="r" THEN GOTO 1340        >VY
1260 TB=0:RETURN                     NG
1270 SC=SC+150:SOUND 129,50,100,7,1 >KQ
;POM=POM-1:PEN 3:LOCATE 7,25:PRINT
USING "#####";SC;:LOCATE 39,25:PRIN
T USING "##";POM::IF POM=0 THEN 143
0 ELSE RETURN
1280 TB=0                            >EC
1290 IF MID$(A$(Y1),X1,1)<>" " THEN >NX
 SOUND 130,200,100,7,1,2,5:RETURN
1300 PEN 3:LOCATE X1*2-1,Y1*2-3:PRI >JQ
NT "  ":LOCATE X1*2-1,Y1*2-2:PRINT
"  "
1310 A$(Y1-1)=LEFT$(A$(Y1-1),X1-1)+ >HU
CHR$(32)+RIGHT$(A$(Y1-1),20-X1):A$(
Y1)=LEFT$(A$(Y1),X1-1)+"r"+RIGHT$(A
$(Y1),20-X1):LOCATE X1*2-1,Y1*2-1:P
RINT CHR$(254);CHR$(253):LOCATE X1*
2-1,Y1*2:PRINT CHR$(252);CHR$(251)
1320 IF X1=X AND Y1=Y THEN 1570      >XR
1330 Y1=Y1+1:GOTO 1290               >QL
1340 IF MID$(A$(Y),X+2,1)=" " THEN  >TM
PEN 3:LOCATE X*2+1,Y*2-1:PRINT "  "
;CHR$(254):CHR$(253):LOCATE X*2+1,Y
*2:PRINT "  ":CHR$(252);CHR$(251):A
$(Y)=LEFT$(A$(Y),X)+CHR$(32)+"r"+RI
GHT$(A$(Y),18-X):X1=X+2:Y1=Y+1:GOSU
B 1210:GOTO 1280:ELSE RETURN
1350 IF MID$(A$(Y),X-2,1)=" " THEN   ZU
PEN 3:LOCATE X*2-5,Y*2-1:PRINT CHR$
(254);CHR$(253);"  ":LOCATE X*2-5,Y
*2:PRINT CHR$(252);CHR$(251);"  ":A
$(Y)=LEFT$(A$(Y),X-3)+"r"+CHR$(32)+
RIGHT$(A$(Y),21-X):X1=X-2:Y1=Y+1:GO
SUB 1150:GOTO 1280:ELSE RETURN
1360 TPS=TPS-1:PEN 3:LOCATE 27,25:P  EG
RINT USING "###";TPS;:IF TPS>0 THEN
 RETURN
1370 GOTO 1570                       >NB
1380 REM                             >AD
1390 REM GESTION DU PROGRAMME        >YX
1400 REM                             >ZG
1410 ECR=ECR+1:IF ECR=26 THEN GOTO   >FK
1440
1420 GOSUB 840:GOTO 980              >RM
1430 CLS:GOTO 1410                   MB
1440 REM SP GAGNE                    >LE
1450 MODE 0:PEN 3                    LB
1460 PRINT "* VOUS AVEZ GAGNE *"     >AX
1470 ZONE 80:PRINT ,"Vous etes le p  'DJ
remier qui ait reussi cet exploit.
Nous nous  souviendrons de vouscomm
e etant le SEUL hero de l histoire
!","Une touche...":PRINT"Et ca repa
rt ! !","Votre score:";sc:GOTO 1000
0
1480 IF INKEY$  "  THEN 1480         VT
1490 IF INKEY$<>"" THEN RUN ELSE 14 >CE
90
1500 MODE 2:PEN 3:LOCATE 32,5:PRINT >EU
"BOULDER CRASH":PRINT
1510 ZONE 80:PRINT ,"LE BUT DU JEU: >NG
 Vous devez aux travers de nombreux
 tableaux guider un personnage dont
 la seule raison d'etre est de rama
sser les fruits rouges tapissant le
 sol.",,"TOUTEFOIS: Sa quete ne ser
a pas sans danger, car frequents so
nt les";
1520 PRINT" eboulements."            >TE
1521 PRINT ,"DEROULEMENT DE LA PART >RL
IE: Vous vous dirigez grace aux fle
ches du curseur, chaquedeplacement
occasionnant la perte d un point d
energie.Bien evidemment, si votreto
tal energetique parvient a zero, vo
us mourrez et la partie se termine.

1530 PRINT "Chaque fois que vous pa >LF
ssez sous une pierre celle ci tombe
.Vous avez la possibi-lite de pouss
er un de ces blocs si il y a de la
place derriere.","L herbe ne fait p
as obstacle a vos mouvements,elle s
ert a retenir les pierres."
1540 PRINT ,"Pressez la barre d esp >VF
acement pour jouer, ou  D  pour voi
r les salles ..."
1550 IF INKEY(61)=0 THEN 1580        >WK
1560 IF INKEY(47)=0 THEN RETURN ELS >HZ
E 1550
1570 SOUND 130,200,100,7,1,2,5:FOR  >MN
MIDABLE=1 TO 1000:NEXT MIDABLE:CLS:
PEN 3:PRINT "Vous avez perdu !!!":F
OR AIN=1 TO 10:SOUND 1,AIN*100,10,I
NT(AIN/3):SOUND 2,1000-AIN*100,10,7
:NEXT:FOR ESTIER=1 TO 1000:NEXT:RUN

1580 MODE 1:FOR ICHE=1 TO 25:GOSUB  >WD
840:NEXT ICHE:RUN
1581 REM        ECRAN No 1           >MG
1590 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       >BL
1600 DATA m hrhhmmmmrrrrrmmmrm       >AF
1610 DATA mhhhmpr mhhhhmp  hrm       >YA
1620 DATA mrrhmmp mp  h   m rm       >UN
1630 DATA mpphhhh mmm hmmrhrm        >ZC
1640 DATA mhhhhhh rhmphmphhhrm       >AV
1650 DATA mhmmmmmmrhmrrrrrhrm        >CB
1660 DATA mhmhhhhhmmmmmmmmhrm        >BB
1670 DATA mhmhphphprrrrrrrrhrm       CH
1680 DATA mhr  hhhhphphphphhrm       >ZZ
1700 DATA mhrhphphprrrrrrrrrrm       >CT
1710 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       >BE
1720 DATA 18,150,2,2                 >MX
1729 REM        ECRAN No 2           >MG
1730 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       >BG
1740 DATA mrrmmmmmmmmmrrrrmrrm       >CT
1750 DATA m hmmmmmmmmmmmmhrprm       >AZ
1760 DATA m hmmp p p  ppppppprm      >XG
1770 DATA m hmm p p mmrrrhrprm       >YG
1780 DATA m hmmp p pmmrmmmrprm       >ZA
1790 DATA mhhmmmmmmmmmrppmrprm       >BD
1800 DATA m hmmmmmmmmmmhrrmprm       AA
1810 DATA mhhrrrhhhr  hhhhhprm       >ZK
1820 DATA m hhhhhhhmmrrrrrrrm        >HN
1830 DATA mhhrrrrrrrmmmmmmmmm        >CB
1840 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       >BJ
1850 DATA 22,80,2,3                  >MA
1859 REM        ECRAN No 3           >ND
1860 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       >BL
1870 DATA mm r  hr r mrmmr  rm       >VE
1880 DATA mmmpmmhhmh mprhhhhhm       >AJ
1890 DATA m hhhhhrhr hhhmmm  m       >XD
1900 DATA mmmpmmhrhr mmmmrrm m       ZQ
1910 DATA mm r  hrhr hhhhhhhpm       >XG
1920 DATA m hhhhhhhr mmmmmmmmm       >ZP
1930 DATA mm r  hrhr rrrrrrrrm       >YD
1940 DATA mmmpmmhrhr hhhhhhhpm       >AF
```

```
1950 DATA mphhhhhrhr mmmmmmmm        MV
1960 DATA mrrrrhrhr hhhhhhhm         AG
1970 DATA mmmmmmmmm mmmmmmmm         AG
1980 DATA 8,150,2,4                  MH
1989 REM       ECRAN No 4            NJ
1990 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       AG
2000 DATA m hhhhhhrrrhhhhhhhm        AZ
2010 DATA mhhhhhhhhhprmmmmmmm        BC
2020 DATA mphhhhhhrrhprmmmmhm        AD
2030 DATA mrphhhhhmrrhprmmmhm        BE
2040 DATA mrphhhhhmrhprmhphm         EJ
2050 DATA mrrrphhhpphmrrprmhm        BE
2060 DATA mrrrphhmmphmrhprmm         BL
2070 DATA mrrrrrrpppmphmrhprm        EJ
2080 DATA mrrrrrphhpmphmrhprm        CG
2090 DATA mrrrrrrrmmnpmphhr hm       HE
2100 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BY
2110 DATA 26,80,2,2                  LB
2119 REM       ECRAN No 5            ME
2120 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BA
2130 DATA m mrrrrrphhph rpr mm       ZE
2140 DATA mhhhphpmphrrrm p p m       YV
2150 DATA mhhhphpmmrhhp  mmmmm       ZH
2160 DATA mrhmmmmmhmmmr rr  m        YW
2170 DATA mhhmr rrh rrhr hpr m       XX
2180 DATA m rmp pprprrhr rrr m       YK
2190 DATA m hmh mmphhhpr mmmmm       YK
2200 DATA m hmhhhmmmmmmmmmmmmm       AP
2210 DATA m hr rhhhrrrrrrrmmmm       AP
2220 DATA mmrh phhhhhhhprmmmm        AG
2230 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BC
2240 DATA 20,140,2,2                 ML
2249 REM       ECRAN No 6            NA
2250 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BE
2260 DATA mrrr rrr rr rpr rrrm       YG
2270 DATA mrpr rpr rr rpr rpmm       YZ
2280 DATA mrrr rpr rr rpr rrrr       YB
2290 DATA mrpr rpr rr rpr pprm       E
2300 DATA mrrr rrr rr rrr rrrm       YE
2310 DATA m                   m      CF
2320 DATA m pppppppppppppppppm       BL
2330 DATA m mmmmmmmmmmmmmmmmmm       HQ
2340 DATA m mmmmmmmmmmmmmmmmmm       AR
2350 DATA mppppppppppppppppppm       LF
2360 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BG
2370 DATA 48,150,2,8                 MJ
2379 REM       ECRAN No 7            NF
2380 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BJ
2390 DATA mhhhrr              rm     NF
2400 DATA mhrh mmp  r r r r pm       UG
2410 DATA mmpm mmmp p p p p  m       UU
2420 DATA mhhh mrrrpr r r r  m       VX
2430 DATA mhrh mphhhhhhhhhhhhm       AM
2440 DATA mmpm mhhhhhhrhhhrhhm       AU
2450 DATA mhhh mmmmmrr mmp mmm       YL
2460 DATA m rr mmmmm   mp   m        TE
2470 DATA mphh mmmmmmmmmmmmmmm       AK
2480 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BK
2490 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BL
2500 DATA 14,150,5,3                 MU
2509 REM       ECRAN No 8            NB
2510 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BD
2520 DATA mhrprphhhhhhhmmmmmhm       BT
2530 DATA mhrhprphmhphhhpppphm       BW
2540 DATA mhphrprphmrhhhrrrrhm       BR
2550 DATA mh hhhprphmhhhppppphm      AV
2560 DATA mhhhhhrprphmhhhrrhhm       BC
2570 DATA mhhhhhhhprphmnhpphhm       BN
2580 DATA mrpphpphrprphmhhhhhm       BD
2590 DATA mprrhrrhhhprphnppppm       BE
2600 DATA mhhhrhhhhhr rhhrrrrm       AN
2610 DATA mhhhhhhhhhh rhhhhh m       YG
2620 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       IF
2630 DATA 3 ,280,   ,1               FW
2639 REM       ECRAN No              NB
2640 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BL
2650 DATA mrr   mmmmmmmmmm rmr       HW
2660 DATA mrpr               r rm    NE
2670 DATA mrrr mmmmmmmmmmmmmmrm      BH
2680 DATA mp    r  r m        pm     BD
2690 DATA mmm  mm pr mmmmp m m       WG
2700 DATA m r  mlmrl mmmp mm m       N
2710 DATA m nm mpnmr mmp m    m      UL
2720 DATA m mm mpn m mp m     m      HI
2730 DATA m nm mppprmmpm       m     UV
2740 DATA mhmm  hh hpm       rpm     TJ
2750 DATA mmmm mmmmmmmmmmmmmmmm      AU
2760 DATA 21,150,18,3                NW
2769 REM       ECRAN No 10           NY
2770 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BM
2780 DATA mpppppp r ppppppppppm      AT
2790 DATA mmmmmmmmm  mmmmmmmmm       ..
2800 DATA mhphphphppphphphphpm       BV
2810 DATA mmmmmmmm     mmmmmmmm      XT
2820 DATA mrrr     m rm        m     FE
2830 DATA mphh     m r         m     MR
2840 DATA mmpm     m mr   rrrrm      UM
2850 DATA m          r mmm  hhhmm    RF
2860 DATA mmmmmmm mrmmmmmmmmmm       AX
2870 DATA mrrrrrrrmhmrrrrrrrrm       CF
2880 DATA mmmmmmmmmrmmmmmmmmmm       BV
2890 DATA 27,150,8,2                 MN
2899 REM       ECRAN No 11           ND
2900 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm       BG
2910 DATA mhhhrr              rm     NP
2920 DATA mhrh mmp  r r r r pm       VF
2930 DATA mmpm mmmp p p p p  m       UB
2940 DATA mhhh mrrrpr r r r  m       VE
```

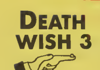
```
2950 DATA ahhnnhhnnhhhhhhhnhha                 HY
2960 DATA an aaaaaaaaaaaarrraaa                BB
2970 DATA a                     hr pa          LX
2980 DATA aaaaaaaa aaaaaaa   pa                JN
2990 DATA m     ppp ppp     aama               TR
3000 DATA a      p    p           a            ZA
3010 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               BZ
3020 DATA 1-,150,17,8                          >NT
3021 REM       ECRAN No 12                     NF
3030 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               EE
3040 DATA apppppppprpppppppppppa               CE
3050 DATA apppppppprpppppppppppa               CH
3060 DATA a aaaaaaa nrhhhhhhhna                >ZG
3070 DATA a                aaaaaaaa            DJ
3080 DATA aaaaanaaaa a aaaaaaaa                CL
3090 DATA ap           ap       rrra           >PK
3100 DATA a            raa         pa          MY
3110 DATA a            aaa        aaaa         EA
3120 DATA a            aa r           a        LR
3130 DATA a                            a       CG
3140 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               >BG
3150 DATA 36,150,10,4                          NN
3151 REM       ECRAN No 13                     NL
3160 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               >BF
3170 DATA arr r hhhhhparrrrrra                 >AQ
3180 DATA a  h  hhrraaa          a             DU
3190 DATA a  a  hhppppa aaa    a               >VD
3200 DATA a  a  hhaaaaa apra  a                >C
3210 DATA a  a           a apa  a              >NV
3220 DATA a  a           a a a  a              MF
3230 DATA a  a        aaar r a  a              QV
3240 DATA a  a        a    a    a              >LJ
3250 DATA a  a  aaaa hh r r   a                >MF
3260 DATA a pa           aa app  a             QV
3270 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               BH
3280 DATA 11,150,4,2                           MV
3281 REM       ECRAN No 14                     >NF
3290 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               >BK
3300 DATA apppppp        pppppppa              >WX
3310 DATA appppp          ppppppa              >UX
3320 DATA appppp           ppppa               >RY
3330 DATA appp              pppa               >PY
3340 DATA appp              pppa               >PZ
3350 DATA appp              pppa               >PA
3360 DATA appp              pppa               >PB
3370 DATA appppp           ppppa               >RD
3380 DATA apppppp         pppppa               UF
3390 DATA appppppp       ppppppa               WH
3400 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               >BC
3410 DATA 84,140,10,6                          >NR
3419 REM       ECRAN No 15                     >NW
3420 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               BE
3430 DATA a rhhh pr ahh r r ra                 VW
3440 DATA aapahhhap r    p p ra                >VG
3450 DATA ahhhhhhhaa h   aaa a                 >XA
3460 DATA aaaaaaaaararh hhpaha                 >AA
3470 DATA aphhhhhhh phh rrraha                 >ZF
3480 DATA aahrhhhhh a h ppppaha                >YL
3490 DATA aaaprhhhh a aaa aana                 HY
3500 DATA aaaaprhhh a hnnhhnhha                ZM
3510 DATA aaaaaprnn anhhhhhnna                 HM
3520 DATA aaaaaapra anhnnnhhha                 >AZ
3530 DATA aaaaaaaaa aaaaaaaaaa                 HY
3540 DATA 16,150,2,4                           >MZ
3541 REM       ECRAN No 16                     >NT
3550 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaan              BJ
3560 DATA ap p p p a a ap p pa                 UY
3570 DATA ap p p p a a a p p a                 TR
3580 DATA ap p p p r r p p pa                  TL
3590 DATA ap p p p a a a    p a                RM
3600 DATA aaaaaaaaaaaaa a aaaaa                ZC
3610 DATA a rrrrrr       a a a   a             TH
3620 DATA aap                r r     a         MN
3630 DATA aaaaaaaaa        a np aaap           >NT
3640 DATA a                   a a aaaaa        FU
3650 DATA a a a a a aa aaaaaaa                 WF
3660 DATA aaaaaaaaaaaaa aaaaaaa                >HL
3670 DATA 26,30,5,3                            MH
3671 REM       ECRAN No 17                     NY
3680 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               BN
3690 DATA aaa    rrrrrrrr    aaa               >NQ
3700 DATA aaaa  pppppppa  aaaa                 YF
3710 DATA a  z  aaaaaaaaa   r  a               UF
3720 DATA a  aaaaaaaaaaaaaaaa  a               >YU
3730 DATA a     r         r    r a             >LM
3740 DATA a  haaaaaaa aaaa     a               >JM
3750 DATA a     a             a  a             >AB
3760 DATA a     r             r  a             BC
3770 DATA a     a       a     a ra             >MM
3780 DATA a     a       pa    a pa             NQ
3790 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaara              BZ
3800 DATA 10,55,17,7                           >MF
3810 REM       ECRAN No 18                     NU
3820 DATA ararrrr r r r r r ra                 >W
3830 DATA ap                        pa         >AE
3840 DATA    a                       a         DG
3850 DATA a a          a a a a a a             >PX
3860 DATA a a          p p p p p a             >PP
3870 DATA a a          a a a a a a             >PZ
3880 DATA a a          p p p p p a             >PR
3890 DATA a a          r r r r r a             PD
3900 DATA a a          p p p p p a             >PJ
3910 DATA a a    rrr a rar a a                 TN
3920 DATA p rppphar a aaa apa                  >Q
3930 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               >DL
3940 DATA 20,130,5,3                           ME
3950 REM       ECRAN No 19                     >NA
3951 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaan              BP
3952 DATA ararararararararararar               >CL
3953 DATA ap      ap pap p p p a               >TJ
3954 DATA a             a a a aa               >MW

3955 DATA a a    a a a a a a aa                >RY
3956 DATA a a    p p a a a a aa                >RF
3957 DATA a a         apapapapaa               >UH
3958 DATA a a         ar r r r a               >PE
3959 DATA a a          r        a              HJ
3960 DATA a r          a    rrrrha             >Q
3970 DATA apa     apa       pppa               HY
3980 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               BV
3990 DATA 19,100,3,3                           >ME
3991 REM       ECRAN No 20                     >D
3992 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               >
3993 DATA apppppppppppppppppppa                >CW
3994 DATA anhhrrrrrhhnrrrrhnha                 BY
3995 DATA anrhhhhhnrrnhahhrnna                 BL
3996 DATA annnhhnnnrhhhnnnhrhha                BJ
3997 DATA annhhhhhrhhhnrhhhnrhna               BW
3998 DATA anhhhhrhhhhrhhhnnrhna                >BL
3999 DATA ahhhhrhhhhhhrnhhhrhna                BM
4000 DATA anhhrhhhhhnrhhhhrhna                 BJ
4001 DATA ahhhrrrrrhhhrrrrhhha                 >BL
4002 DATA apppppppppppppppppppa                CO
4003 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               BC
4010 DATA 36,60,15,7                           ME
4109 REM       ECRAN No 21                     NF
4110 DATA arrrrrrrrrrrrrrrrrrra                >CE
4120 DATA apppppppppppppppppppa                LC
4130 DATA apaarrrrrrrrrrrrrrrpa                CC
4140 DATA apappppppppppppppppppa               >CD
4150 DATA apaprrrrrrrrrrrrrrrra                CC
4160 DATA apappppppppppppppppppp               >CD
4170 DATA apaarrrrrrrrrrrrrrrrpa               CG
4180 DATA apappppppppppppppppppp               >CF
4190 DATA apaprrrrrrrrrrrrrrrraa               CJ
4200 DATA apap                  pa             MA
4210 DATA apa aaaaaaaaaaaaaaaaaa               >AG
4220 DATA apa p  p  p  p  p  p                 QH
4240 DATA 8,132,2,12                           NW
4250 REM       ECRAN No 22                     >NM
4400 DATA ap   r r r r rr    pa                RN
4410 DATA a   r r r r r r r  a                 >QT
4420 DATA a   r  r r r  rr   a                 QV
4430 DATA a  r r r rrrr r  r a                 TZ
4440 DATA a  r r  r    r r  ra                 >PV
4450 DATA a   r  r      r rr a                 >NZ
4460 DATA a  r r rrr  rrr    a                 >RR
4470 DATA a  r rr  r  r  rrh a                 >RV
4480 DATA a   r  r      r   ra                 MU
4490 DATA a  r rrrr rr rr r  a                 >UD
4500 DATA apr r    r     r r rpa               >RP
4510 DATA aaaaaaaaaarrrraaaaaaa                >BC
4520 DATA 4,120,3,3                            LB
4525 REM       ECRAN No 23                     >NU
4530 DATA aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa               BH
4540 DATA aphhhnhhhrhhhhhnhhpa                 >BP
4550 DATA ahhhhhhhrrrhhhhhhhha                 >BV
4560 DATA ahhhhhhrhrhrhhhhhhha                 >BW
4570 DATA ahnhhhrhrhrhrhhhhhha                 >BH
4580 DATA ahhhhrhhrhrhhrhhhhha                 >BJ
4590 DATA ahhhrhhrhhnrahrhhhha                 BU
4600 DATA ahhrhhhrhhhrhhhrhhna                 >BB
4610 DATA ahrrhphrhhhrhhhrrhha                 BH
4620 DATA ahrrrrrhhhhhrrrrrhha                 >BU
```

```
4630 DATA ■pprhhhhh hhhhhrhp■■             AB
4640 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■              >EK
4650 DATA 8,100,10,11                        NL
4655 REM      ECRAN No 24                    >NZ
4710 DATA ■      rrrr          ■             >ME
4720 DATA ■     rrrppr         ■             PE
4730 DATA ■     rrrrrrr        ■             QQ
4740 DATA ■     rrrpr          ■             >NE
4750 DATA ■      rrr           ■             >LF
4760 DATA ■     rrrrr          ■             `NJ
4770 DATA ■     rrrrrr         ■             >PP
4780 DATA ■     rrprpr         ■             `PL
4790 DATA ■     rrprpr         ■             PM
4800 DATA ■     rrppr          ■             NZ
4810 DATA ■      rrr           ■             LC
4820 DATA ■■■■■■■rr■■■■■■■■■■■              BW
4830 DATA 9,30,13,2                          ME
4900 REM      ECRAN No 25 (fin)              UK
4905 DATA ■r■r■r■r■r■r■r■r■r■■               CE
4910 DATA ■    p   p   p   p ■               >MJ
4911 DATA ■ p   p   p   p    ■               MB
4920 DATA ■prrrrr  prr  prrrrp■              >YH
4930 DATA ■ rp  p  rr p r pr ■               TX
4940 DATA ■ rrr  p pp  prppr ■               >VB
4950 DATA ■ r       rr   r r ■               NY
4960 DATA ■ r p   prr    r   r ■             QT
4970 DATA ■ r   p  rr p r  r ■               QA
4980 DATA ■p   p   p   p   p ■               >NH
4990 DATA ■ p   p   p   p    ■               MJ
4995 DATA ■r■r■r■r■r■r■r■r■r■■               >CP
5000 DATA 35,150,2,2                         MQ
10000 MUSIQUE DU GAGNANT: la berc            C6
euse de brahms (J.S. BACH)
10010 ENV 1,2,1,5,1,4,200                    >QA
10020 ENV 2,2,2,5,1,4,200                    >QC
10021 RESTORE 10080                          NM
10030 FOR A=1 TO 124:READ X,Y                >VX
10040 SOUND 1,X,Y*8,12,1                     >RZ
10050 SOUND 4,X*2,(Y*8)-0.5,12,1             >YZ
10060 SOUND 2,X-1,Y*8,12,2                   UU
10070 NEXT A                                 >AD
10080 DATA 379,4,379,4,319,12,379,4          >FZ
,379,8
10081 DATA 319,16,379,4,319,4                VJ
10082 DATA 239,8,253,12,284,4,284,8          >FJ
,319,8
10083 DATA 426,4,379,4,358,8,426,8,          >EA
426,4
10084 DATA 379,4,358,16,426,4,358,4          >FL
,253,4
10085 DATA 284,4,319,8,506,8,478,16          FZ
,379,4
10086 DATA 379,4,319,12,379,4,379,8          EQ
,319
10087 DATA 16,379,4,319,4,239,8,253          >DJ
,12
10088 DATA 284,4,284,8,319,8,426,4,          EG
379,4
10089 DATA 358,8,379,8,426,4,379,4,          DM
358
10090 DATA 16,426,4,358,4,253,4,284          FZ
,4,319
10091 DATA 8,253,8,239,16,478,4,478          FW
,4,239
10092 DATA 16,284,4,358,4                    >RX
10093 -------------------------------       >DJ
------
10094 DATA 314,16,379,4,478,4,358,8          >FD
,319,8
10095 DATA 284,8,478,4,478,4,239,16          >FA
,284,4
10096 DATA 358,4,319,16,379,4,478,4          >FE
,358,8
10097 DATA 379,8,426,8,478,16,190,4          >FW
,190,4
10098 DATA 159,12,190,4,190,8,159,1          >ET
6,190
10099 DATA 4,159,4                           >LA
10100 DATA 119,8,127,12,142,4,142,8          FH
,159,8
10101 DATA 213,4,190,4,179,8,213,8,          EM
213,4
10102 DATA 190,4,179,16,213,4,179,4          FM
,127,4
10103 DATA 142,4,159,8,253,8,234,16          FX
,239,4
10104 DATA 239,4,119,16,142,4,179,4          >DU
,159
10105 DATA 16,190,4,239,4,179,8,159          FC
,8,142
10106 DATA 8,159,16,239,4,229,4,119          DC
,16
10107 DATA 134,4,169,4,159,16,190,4          >FW
,239,4
10110 -------------------------------       CJ
------
10120 RESTORE 10160                          /NL
10130 FOR A=1 TO 12:READ X,Y,Z               XD
10140 SOUND X,Y,Z*8,12                       QB
10150 NEXT                                   >RF
10160 DATA 1,179,8,4,284,8,2,281,8,          GG
1,190,8
10170 DATA 4,319,8,2,316,8,1,213,8,          /GD
4,358,8
10180 DATA 2,355,8,1,239,16,4,379,1          /GF
6,2,376
10190 DATA 16                                CA
10200 GOTO 1480                              UE
```



DEATH WISH 3



Arcade

Aujourd'hui, nous pouvons dire que nous avons une vie facile et agréable sur notre belle Terre ; en effet, loin de nous maintenant la famine et la peste telles que nos ancêtres les vécurent au Moyen Age ! Par contre, il n'est absolument plus possible de sortir de chez soi sans subir une attaque à main armée ou toute autre agression.



Bref, comme dirait mon rédacteur en chef : "Nous vivons une epoque formidable !"

Les gangs sans foi ni loi se sont tellement multipliés et sont devenus tellement importants que même la police s'avoue impuissante devant un tel phénomène. Résultat : elle baisse les bras et vous allez devoir intervenir encore une fois puisqu'il s'avère que vous, Paul Kersey, êtes vraiment indispensable pour faire régner la justice dans cette bonne ville de New-York...

C'est donc armé de votre wildey magnum 475, désormais célèbre, que vous descendes dans l'arène remplie de fauves tous plus coriaces et plus sauvages les uns que les autres. Vos premiers pas dans la rue se révèlent tout de suite comme un vrai massacre.. Mais, étant donné l'affluence de personnages, votre plus grand problème est de discerner en une fraction de seconde les malfaiteurs d'avec les honnêtes gens ; faites très attention, car le fait de frapper des innocents vous pénalise de même que le fait d'anéantir des policiers. En effet, ces derniers sont prêts à vous aider, mais si vous tapez sur leurs copains, ils ne tardent pas à devenir hostiles..

Pendant vos déplacements, une carte représentant la ville vous est accessible ; de plus, selon votre humeur et votre désir, vous pouvez obtenir soit une carte avec l'emplacement d'armes de rechange, soit une carte avec l'emplacement des chefs de gang qu'il vous faut détruire (car il est bien connu que pour anéantir un mal, il faut s'attaquer à la racine !). Si vous voulez, par exemple, récupérer des armes, il vous suffit de pénétrer dans la maison concernée et, de plus, une fois à l'intérieur, vous avez accès à la fenêtre d'où vous pouvez agir en tireur d'élite grâce à un viseur ; mais attention, car dans ce cas là, vous êtes plus exposé à des attaques faites lâchement par derrière.

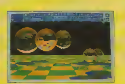
Saurez-vous évoluer en héros glorieux dans ce logiciel à trois dimensions ? Avec Death Wish 3, il vous est proposé de vous glisser dans la peau de Charles Bronson (âmes sensibles, s'abstenir). Le théâtre de vos opérations apparaît dans un graphisme que nous qualifierons de correct ; par contre, l'animation s'avère rapide.. Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : parmi les honnêtes gens qui se promènent dans la ville, vous verrez de paisibles ménagères et d'autres personnages qui semblent impunément soulever le bord de leur robe... Que faut-il en conclure ?



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.
STARSOFT
STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50 000 francs
AMSTRAD
Nouveautés...
FLUNKY
LE CREPUSCULE DU MAJA
LOTO SPORTIF
RENEGADE
TANKS
THAI PAN
WORLD CLASS LEADERBOARD
BIC 4 5
BIVOUAC
CATCH 23
CENTURION
CHARLY DREAMS
CONFLITS
DEATH WISH 3
DIEUX DE LA MER
GABRIELLE
HIGHT FRONTIERE
HITS N°4
HURLEMENTS
HYBRID
L'ANNEAU DE ZENGARA
L'ŒIL DE SET
LA CH. DE ONDTENBURS
LE MAITRE DES AMES
LE MANGE CAILLOUX
LEGENDE
LES RIPOUX
MANHATTAN LIONT
MASQUE PLUS
MISSION
PACK UBI 3
PEUR SUR AMYTIVILLE
ROAD RUNNER
SOLOMONS KEYS
SUNSTAR
THRONE FIRE
SELECTION
MARCHE A L'OMBRE 135 F 179 F
ADVANCED ART STUDIO
ADVANCED MUSIC SYSTEM
ARKANOID
ARMY MOVES
ASPHALT
BALLBREAKER
BARBARIAN
BASKETBALL
BOMBJACK II
CANADAIR
CHALLENGE OF THE GOBOTS
CYRUS CHESS II
DEEPERS DONGEON
DONKEY KONG
DWARF
ENDURO RACER
ERRE HITS VOL 1
EXPRESS RAIDER
F 15 STRIKE EAGLE
FER ET FLAMME
FLASH
GAUNTLET
GLOBE TROTTER
GOLD HITS II
GOLF TROPHÉE
GRAPHIC CITY
GRAND PRIX 200
H.M.S. COBRA
HIT PACK II
HIT PACK TRIO
HIT N°1 OU N°2
INCANTATION
INERTIE
K.Y.A.
KONAMI'S COIN OP HITS
LA CITE PERDUE
LE NECROMANCIEN
LE PACTE
LE PASSAGER DU TEMPS
LES PASSAGERS DU VENT I
LES PASSAGERS DU VENT II
LES AVENT. DE J. BURTON
LES CLASSIQUES
LEADERBOARD
LEADERBOARD TOURNAMENT
LEVIATHAN
LIVINGSTONE
LUCKY LUKE
MANHATTAN 95
MAD DOG
MAG MAX
MARIO BROTHERS
MASQUE
MERCENARY
METRO CROSS
MEURTRE EN SERIE
MEURTRE SUR L'ATLANT
MULTIPLAN
PACK FIL II
PACK UBI II
PAC MAN
PAPERBOY
PAWN
PROFANATION
PROHIBITION
RELIEF ACTION
ROBINSON CRUSOE
SABOTEUR II
SCALECTRIC
SENTINEL
SILENT SERVICE
SRAM
SRAM II
STAR RAIDERS II
STARGLIDER
STRYFE
SUPER CYCLE
SUPER HITS (OCEAN)
TENTH FRAME BOWLING
THEY SOLD A MILLION III
TOP GUN
TRIVIAL POURSUIT
TUER N'EST PAS JOUER
WINTER GAMES
WIZZBALL
WONDERBOY
WORLD GAMES
YIE AR KUNG FU II
2 COMME ZARK DAVOR
ZOMBI
EDUCATIFS
DECOUVERTE DE LA VIE, 6e 5e
ECRIRE SANS FAUTE Vol 1
ECRIRE SANS FAUTE Vol 2
OBJECTIF FRANCE 4e 3e
OBJECTIF MONDE 6e
VISA POUR HYDE PARK 6e
FRANÇAIS CM
PCW
BOB WINNER
CYRUS I CHESS
GUILD OF THIEVES
HISTOIRE D'OR
KNIGHT ORK
LEADER BOARD
LORD OF THE RING
M.G.T.
MULTIPLAN
ORPHEE
PAWN
PCW GRAPH
RUBIS (logiciel de gestion en français)
TOMAHAWK
STARGLIDER
STRIKE FORCE HARRIER
TRIVIAL POURSUITE
TUER N'EST PAS JOUER
PC 1512
UTILITAIRES
ALADIN (trésorerie)
ALIENOR II PC
CALCOMAT
COMPTA GENERALE
DATAMAT
D BASE III
FACTURATION EN STOCK
FASST (assembl. désassembl.)
FRAMEWORK 1
MUSIC CONSTITUTION SET
NEWSROOM
PC TYPE +
SOLUTION PL 1512
SUPERCALC 4
TEXTOMAT
TURBO BASIC
WORDWRITER
LIVRES
CLEFS POUR GEM SUR PC
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
GEM SUR AMSTRAD PC
MANUEL REF. TECH. PC 1512
PC 1512 LIVRE DU BASIC 2
LIVRE DU LANGAGE MACHINE PC
JEUX
A VIEW TO A KILL
ACE
ANNALS TO ROME
ARKANOID
BALANCE OF POWER
BIVOUAC
BOB WINNER
CHIFFRES ET LETTRES
CRUSADE IN EUROPE
DAKAR 4 X 4
DESTROYER
DEFENDER ON THE CROWN
DIEUX DE LA MER
ECHEC 3 D
EDEN BLUES
F 15 STRIKE EAGLE
FLIGHT SIMULATOR
GRAND PRIX 500
GUILD OF THIEVES
HMS COBRA
KNIGHT ORK
L'AFFAIRE
L'ANNEAU DE ZENGARA
L'ŒIL DE SET
LE MAITRE DES ARMES
LE NECROMENCIEN
LES PASSAGERS DU VENT
LES PASSAGERS DU VENT II
MACADAM BUMPER
MARBLE MADNESS
MARCHE A L'OMBRE
MASQUE +
MEAN 18 GOLF
MEURTRE EN SERIE
MICRO SCRABBLE
MISSION
MYSTERES DE PARIS
PC 1512 HITS
PAWN
PHALSBERG
PHANTASIE
PITSTOP II
PROHIBITION
RAMBO
SABOTEUR II
SAPIENS
SILENT SERVICE
SRAM
STARGLIDER
SUMMER GAMES II
TRACKER
TRIVIAL POURSUIT
WINTER GAMES
WORLD GAMES
WORLD TOUR GOLF
ZOMBI
PERIPHERIQUES
PROLONGATEUR JOYSTICK CPC
DOUB. DE JOYSTICK (en V) (Amstrad)
LIGHT PEN CPC K7
LIGHT PEN CPC D
LIGHT PEN PCW 8256
LIGHT PEN PC 1512
SYNTHETISEUR VOCAL CPC D
SYNTHETISEUR VOCAL CPC K7
INTERFACE SERIES RS 232 C
AMX MOUSE POUR AMSTRAD CPC
TAPIS SOURIS
HOUSSE 464 et 6128 COULEUR
HOUSSE 6128 VERT
HOUSSE PC 1512
DISQ. VIERGES AMSTRAD (x 10)
RUBAN IMPRIMANTE PCW
QUICK SHOT II
ECONOMY (Controller)
PROFESSIONAL STANDARD
SPEED KING
TAC I PLUS
TAC III
VENUS (6 microswitch)
MINITEL · 36-15
Tapez CLUBTEL
Code STAR
Nouveautés, Hit Parade,
Promotions,
Messagerie, Commandes
SEGA (quelques exemples)
ACTION FIGHTER 195 F
ALEX KID 195 F
PRO WRESLING 195 F
WONDER BOY 195 F
WORLD GRAND PRIX 195 F
et aussi
sur NINTENDO et ATARI 2600
de nombreux autres titres disponibles !
Nous contacter par téléphone ou consulter notre service Minitel.
58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83
Vente par correspondance uniquement.
BON DE COMMANDE (Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :
ORDINATEUR Marque et Type
TITRES
K7
D
Qt
PRIX
carte bleue
TOTAL
Frais de Port 15 F
C.R.
TOTAL
Payer par Carte Bleue
Date d'Expiration
Signature
Dom Tom et Export : Port 50 F
STARSOFT
58 rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél 43 96 57 84 43 96 57 83
NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Tél
MODE de REGLEMENT
Chèque
Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 F.
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

LE HIT DES LECTEURS

Afin de mieux connaître les logiciels "dans le vent", nous vous demandons d'établir le classement des dix meilleurs produits que vous possédez et appréciez (cinq utilitaires, cinq jeux) ainsi que des cinq interfaces que vous préférez... ensuite, vous nous l'envoyez.



Place Utilitaires	Nom	Type	Progression
1	The Advanced OCP Art Studio	Utilitaire graphique	—
2	The Advanced Music System	Utilitaire musique	▲
3	Typhon	Compilateur BASIC	▲
4	Echosoft	Synthèse vocale	—
5	Print Master	Utilitaire imprimante	▼

Place Jeux	Nom	Type	Progression
1	Arkanoid	Arcade	—
2	Army Moves	Arcade	▲
3	Le Passager du Temps	Aventure	▼
4	Endura Racer	Simulation sportive	▲
5	Barbarian	Arcade	▲



Place Interfaces	Nom	Type	Progression
1	Mirage Imager Turbo	Duchet	—
2	Digitaliseur d'images	Jagot et Leon	▲
3	Synthétiseur vocal	TMPI	▼
4	Scanner	Dart	—
5	Multiface 2	Romantic Robot	—

CONSEILS

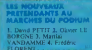
L'AMSTRAD a suscité bien des enthousiasmes chez les éditeurs de logiciels, qu'ils soient français ou étrangers. Devant la prolifération de programmes sur AMSTRAD, il nous a semblé utile de faire paraître chaque mois une liste des jeux ou des utilitaires qui nous ont le plus séduits afin d'orienter votre choix sur l'achat éventuel d'un logiciel.

Nom du logiciel	Editeur
CHARLY DIAMS	Loriciels
CLASH	Ere informatique
CONVOY RAIDER	Gremlin Graphics
GAME OVER	Imagine
INDOOR SPORTS	Ubi Soft
LES DIEUX DE LA MER	Infogrames
PAPER BOY	Elite
ROAD RUNNER	US Gold


PIRATES!
A LA RECHERCHE DE
LA RENOMMEE ET DE LA
FORTUNE SUR LES MERS
Aventure
BIENTOT EN FRANCE SUR CPC
Première simulation de batailles
richesses. Apprenez à naviguer,
à manier les armes et à botter
les mutineries.
Unique, Pirates est non,
seulement une histoire
d'aventure passionnante, mais il
vous place également
MICROPROSE
MICROPROSE France

LE COIN DES AS





LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU MARCHES DU PODIUM

1. David PETIT 2. Olivier LE BORGNE 3. Martial VANDAMME 4. Frédéric FLORENT



Doue ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori, que vous êtes le plus fort

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés Mais attention !. La liste des jeux présentes dans le tableau n'est pas figée à vous de la faire grandir en nous apportant

ARKANOID	692 955	David FOULON
ARMY MOVES	I 647 250	Emmanuel MANNESSIER
	II 202 450	
BOMB JACK	4 470 200	Alexandra SALMON
GAME OVER		
GREEN BERET	4 274 580	Gérard BROUSSE
IKARI WARRIORS	9 684 500	Jean Marie MENARD
SPACE HARRIER	1 328 527	David PETIT
SPINDIZZY	98% of screens	
	43% of jewels	Olivier LE BORGNE
	68% of games	
WINTER GAMES		
— Biathlon	2.04	Sophie BOUILHAUD
— [illegible]	25 70	Martial VANDAMME
— Speed skating	0 26,3	Fabien GUERIN
— Sky jump	235.	Yannick EMERIAUD
YIE AR KUNG-FU	9 026 600	Frédéric FLORENT

de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records ! Alors, tous à vos joysticks

5 Mois!

3 Mois!

2 Mois!

De gauche à droite

1 Gérard BROUSSE
2 Yannick EMERIAU
3 Alexandra SALMON
Jean-Marie MENARD
David FOULON
Sophie BOUILHAUD
Emmanuel MANNESSIER



FESTIVAL DE LA MICRO
LES MEILLEURS AU MONDE
EPYX
POUR AMSTRAD
POUR AMSTRAD
COMPILATION DE 4 JEUX.
WORLD GAMES
IMPOSSIBLE MISSION
WINTER GAMES
SUPER CYCLE
WINTER GAMES
SUPER CYCLE
EPYX
POUR P.C.
POUR P.C.
COMPILATION DE 3 JEUX.
WINTER GAMES
SUMMER GAMES
PITSTOP II
WINTER GAMES
SUMMER GAMES
PITSTOP II

PROTEGEZ VOS REVUES !

BON DE COMMANDE CLASSEUR (port inclus)

NOM ______________________ Prénom ______________________

Adresse ____

Code postal ______________________ Ville ______________________

Je désire recevoir



- Classeur(s) THEORIC : 80 F
- Classeur(s) CPC : 60 F
- Classeur(s) AMSTAR : 60 F
- Classeur(s) MEGAHERTZ : 80 F
- Classeur(s) PCompatibles Magazine : 60 F

Signature

Ci-joint chèque de ______ F au nom des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	**15 F**	__
12	**18 F**	
Total Général		__

Entourez le (ou les) numero(s) commande(s)

Nom ______________________ Prénom ______________________

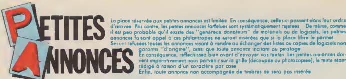
Adresse ____

Code postal ______________________ Ville ______________________

Date ______________________ Signature

Merci d'ecrire en majuscules

Ci joint, un chèque libellé a l'ordre de : Editions SORACOM
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan -35170 BRUZ.



PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivee Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetees De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre au échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage
En conséquence, reflechissez bien avant d'envoyer vos textes Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiee), le texte etant rédigé à raison d'un caractère par case
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée

Echange nombreux jeux sur disq, envoyer vos listes à LEUY Stéphane 14, allée des Damades - appt 65 - 92000 Nanterre

Vends Amstrad 6128 mono, garanti 6 mois + pro 500 + revues + 60 disquettes pleines, environ 250 logiciels 4500 F Tél 30 45 12 22

Vends jeux originaux Cauldron 1-2, Commando, Tennis 3D, 3D6P, Batman 65 F l'un MAGAT Jean - La Voisinse Fourneaux - 42470 St-Symphorico

Echange Galuan ou Ikari contre little computer people en disk Merci SOULAIKOL 52, rue du Pont de Laveruwe 34100 Herault

Vends jeux originaux sur disk pour Amstrad Who Dares Wins2, Crafto et Xunk, Sapeins 100 F l'un ou 280 F les 3 Tél 91.52.43.88

Echange nbx logiciels sur 464 K7 Contacter Patrice ESTEBAN - 17, avenue Caylet - 12200 Villefranche de Kouergue - tél 65 45 12.05

Syntax gareus ligne 300 BAO & CPC HS 4 enigme à résoudre SVP (Amstrad 664) Merci André - Allée des Pins - 59700 Marcq

Echange nbx jeux sur 3" possède barbarian Envoyer liste à MICHEL Cyril - 144, Hameau des Pierres - Ternay - 69360 St-Symphorien d'Ozon

Achèterait CPC 664 ou 464 Prix raisonnable Région Bas-Rhin - tél 88.72 65 63 après 19h00

Echange jeux sur disc, liste sur demande François Jean-Marie - Montlouis 18160 Lignières

Echange jeux originaux pour 46 K7 contre nouveautés Tél 34 17 36 46 apres 18h00 BERGER Bruno - 47, rue du Genéral Leclerc - 95210 St-Gratien

Vends en K7 pour Amstrad 60 F piece 3D fight, 2 skyfox, Zoro, Tornado Low Level Tel 20 98.81 73, demander Bertrand a partir du 23 août

Vends, cause achat ODI1, VG5000 + alim + cordons + manuel 400 F Adaptateur VHF comp MSX 100 F ou les 2 450 F Franck - tél 46 33 20 16

Echange nombreux jeux sur K7 (Magmas, Game Over) Julien JAMAN - Château d'Ozan - Etréchet - 36120 Ardentes - tél 54.34 55 32

Vends Crafton et Zunk (K7) 70 F 3D Grand Prix (disc) 70 F Squelette (disc) 70 F ou 2 à 120 F ou les 3 170 F Tél 31 72.37 25

Vends ou échange pour CPC 464 K7 nombreux jeux, réponse assurée COLLOMBET Laurent - 35, rue du Seuil - 73500 Modane

Vends jeux de 30 à 50 F (Asphalt, Aranoid, Enduro, Prohibition, Scalestric, etc) Tel 77 60.86 52 région St-Etienne Roanne

Cherche contacts pour échanges divers pour CPC 464 Tel 27 66 26 11, demander Laurent

Achète numéros 1, 2, 3, 4, 5, 6 d'Amstar Contactez Philippe - tel 61 07 40 11

Vends orig K7 Zombi, M'Enfin, Stryfe, Barbarian, Invitation, Laureats 50 F l'un L DAVOIGNIOT - 86, av d'Enghien - 93800 Epinay

Amstradiste cherche contacts dans la region de Perpignan pour échange de logiciels (disk) Tél 68 21 50 67

CPC 464 vendez vos originaux ou vos créations à vos prix Doc contre 2 timbres CEM - 7, rue de La Marne - 69100 Villeurbanne

Vends exelvisions + moniteur + modem + excelbasic + jeux + 2 manettes + livres 3500 F Tél. 50 60.73 29 Demandez Ambroise

Recherche DD1 a prix intéressant Tél 62 09.08 85 Demander Fred

Vends imprimante pour ZX81 avec papier thermique 500 F Tél 74 57 76 37

Achète n° 1, 2, 3, 4 d'Amstar F. ANDREANSKY - 310, rue Léon Gambetta 59000 Lille - tél 20 30 13 72

Vends lecteurs de disquettes 5" 1/4 neufs pour Amstrad, double face (720 Ko), compatible Jasmin ! 1500 F. Tél 42 08 11 28

Vends 6128 CL + 95 logiciels Antiriad Oddjob + 17 orig F&F Pass du TPS + joys 5200 F Peut baisser Alex - tel 56 25 88 70 apres 18h00

Cherche contacts pour échanges sur CPC 6128 disk seulement (Sram, Cauldron) LAGET F chez Thibeau - 16440 Roullet-St- Estephe

Vends moniteur monochrome GT65 400 F Joystick monraker 1 70 F ou échange stylo optique Tél 34 77 43 28 Yvelines

Achete à (très) bon prix les numéros 1 à 4 d'Amstar Monsieur Emmanuel VIGNE - tél. 42.20 83.53

Vends CPC 464 (garantie 16 mois) + 4 jeux + nbx listings avec une cassette 1600 F Tél 93 37 89 88 Lionel - NICE 06200

Vends nombreux jeux sur K7 ou disquette nouveautes (Flash, Barbarian) et classics (Passager du temps, du vent 1 et 2) Prix intéressant Tél 47 25.50 16, demander Hadi

Departement Ille-et-Vilaine, vends Amstrad 464 monochrome 1500 F Tel 99 96 34 09 (habite a environ 40 km de Rennes)

Echange Synthé Technimusic contre mirage imager turbo avec notice TIMOTHEE a Paris - tel 1 45 65 21 71

Cherche contacts pour échanges sur CPC 6128 disk uniquement Tél 26 85 58 15 HK

Echange moniteur vert 464 contre mirage imag turbo ou adaptateur peritel Possibilité d'achat Echange jeux K7 Tél 48 68 49 79

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres [illegible] F à
SORACOM La Haie de Pan - 35 [illegible] BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

BON DE COMMANDE

AMSTAR (n° 1-n° 8)
☐ Cassette (Franco de port) 45 F ____
☐ Disquette (Franco de port) 110 F ____

TOTAL GENERAL FRANCO____

Port en sus 10 % pour envois par avion

Nom : __________ Prénom __________

Adresse :______________________

Code postal : ________ Ville : __________

Date : __________ Signature : __________

Merci d'écrire en majuscules.

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de « Editions SORACOM Retournez le bulletin ou une photocopie à : Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.



Il est maintenant possible de se procurer tous les listings, parus dans AMSTAR depuis le premier numero, prêts a l'emploi sans être oblige d'attraper des crampes dans les doigts pour cause d'utilisation prolongée de votre clavier !.

En effet, nous les avons tous regroupes sur cassette ou sur disquette vous avez ainsi 11 jeux a votre disposition (du n° 1 au n° 8 inclus). Si vous êtes interesse, remplissez le bon de commande ci-contre mais, attention, le tirage etant limité, les commandes seront honorees dans la limite du stock disponible (Alors, soyez les plus rapides !).

ABONNEZ-VOUS !

24 % D'ECONOMIE

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros **100 F**
(+ 40 F étranger)

Ci-joint un chèque libelle à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM ______________ *Prénom* ______________

ADRESSE ______________________________

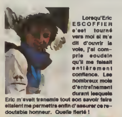
CODE POSTAL __________ *VILLE* ______________

Signature

Eric ESCOFFIER en Pointes-avant dans le couloir Couturier de l'Aiguille Verte.

Bivouac : j'y arriverai !

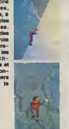
A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/minute. Seule la volonté permet encore d'avancer.



Lorsqu'Eric ESCOFFIER s'est tourné vers moi et m'a dit d'ouvrir la voie, j'ai compris soudain qu'il me faisait entièrement confiance. Les nombreux mois d'entraînement durant lesquels Eric m'avait transmis tout son savoir faire allaient me permettre enfin d'assurer ce redoutable honneur. Quelle fierté !

Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, partez sac au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maîtrisez la montagne et ses dangers pour atteindre le sommet.

Disponible sur :
ATARI
AMSTRAD
THOMSON



Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses dix ans de technique alpine, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser la première simulation d'alpinisme d'une réalité surprenante !

On se retrouve en bas et on en refait une autre !




QUAD
AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et Compatibles
ATARI ST
MICROÏDS
DEMANDE DE DOCUMENTATION
NOM
ADRESSE
Joindre 2 timbres
à 2 20 F pour frais
d'expédition

☐ La cuisine traditionnelle (Duclous J.) 110,00
☐ Tous les vins de Bordeaux (Duiker) 120,00
☐ Le grand livre des vins de France (Mastrojannim) .. 140,00
☐ Ma médecine naturelle (Rika Zaraï) 76,00
☐ Dictionnaire des médicaments vendus sans ordonnance (Giroud J.C et Dr. Hagège) . 120,00
☐ Se soigner seul sans danger Dictionnaire conseil des médicaments vendus sans ordonnance 130,00
☐ La grande manipulation (Vallée J.) 75,00
☐ La spasmophilie enfin vaincue (Verret P.) 70,00
☐ La science de l'homéopathie (Vithoulkas G.) 120,00

☐ Perfectionnez-vous aux échecs La maîtrise du premier degré (Youdowitch MM.) 95,00
☐ Guide des mots croisés et du scrabble (Zakhiaf) ... 160,00

☐ Ciné télé guide 85,00
☐ J'irai cracher sur vos tombes (Boris Vian) 70,00
☐ Jean de Florette, suivi de Manon des Sources (M. Pagnol) 100,00
☐ En désespoir de cause (Robert Hossein) 85,00
☐ Femme Public (Alice Sapritch) 75,00
☐ Le mythe de la vie (Ingrid Bergman) 95,00
☐ La route des Indes (E.M. Forster) 80,00
☐ Jean de Florette, suivi de Manon des Sources (Relié) (Marcel Pagnol) 150,00
☐ Les films de Marcel Pagnol (Castans R. et Bernard A) . 120,00

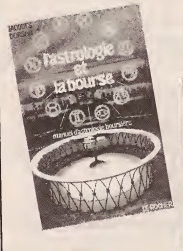
Astrologie, Esotérisme

☐ La Bourse et l'Astrologie Manuel d'astrologie boursière 95,00
☐ Les cycles astrologiques de la vie (Arroyo S.) 120,00
☐ L'Astrologie, la psychologie et les quatre éléments (Arroyo S.) 80,00
☐ Astrologie pratique simplifiée (Cluny J.) 60,00
☐ Le véritable sens des maisons astrologiques (Dorsan J.) ... 85,00
☐ Combinaisons des influences astrales (E. Bertin) 87,00
☐ La vérité sur l'Astrologie (Gauquelin M.) 120,00

☐ Comment comprendre votre horoscope (T 1) (Holley G) . . 65,00
☐ Comment comprendre votre horoscope (T 2) (Holley G) . . 60.00
☐ L'Astrologie à la recherche des clés de la destinée 90,00

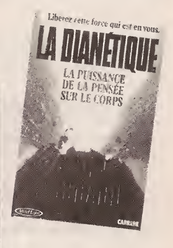
☐ L'Astrologie de la Transformation (Rudhyard) 85,00
☐ Le cycle de la lunaison (Rudhyard) 60,00
☐ La dimension galactique de l'Astrologie (Rudhyard) . . 80,00
☐ Les maisons astrologiques (Rudhyard) 90,00
☐ Retour de l'Absolu (Rudhyard) 85,00
☐ Le rythme du zodiaque (Rudhyard) 60,00
☐ La triptique astrologique (Rudhyard) 120,00
☐ Les aspects astrologiques (Rudhyard) 89,00

☐ Dynamique des aspects astrologiques (Tierney B.) . . 120,00
☐ Comment devenir voyant (M. Bigiani et F. Dollet) ... 76,00
☐ La Dianétique (Ron Hubbard) 85,00
☐ L'Atlantide retrouvée : Le huitième continent (Berlitz C.H.) 75,00
☐ Guide de la Comète de Halley et le phénomène mystérieux des comètes (Asimov I.) ... 78,00
☐ La biologie de l'esprit (Chauvin R.) 78,00
☐ Histoire du spiritisme (Conan Doyle A.) 100,00
☐ Loge souveraine ou loge esclave (vérité, mensonges de la Franc-Maçonnerie) (Dangle P.) 75,00
☐ La voix de la vallée, l'enseignement d'un maître Zen (Des Himaru) 85,00
☐ Les livres secrets des Gnostiques d'Egypte (Doresse J.) 75,00
☐ Les couleurs visibles et non visibles (Duplessis Y.) 100,00
☐ Pratique de l'expérience spirituelle (Durckheim K.G.) . 90,00
☐ L'univers inconnu du Tarot (Grand R.) 150,00
☐ Psychologie transpersonnelle (Grof) 115,00
☐ L'Alchimie de la vie, biologie et tradition (Guillé E. et Hardy Ch.) 85,00
☐ Le monde à l'envers : comment retrouver les lois de la vie (Meglin A.) 79,00
☐ La perversion mathématique L'œil du pouvoir (Upinsky) . . 100,00
☐ Mystique sacrée, mystique profane (Zaehner R.C.) 100,00
☐ Les secrets du Tarot divinatoire, 1 jeu + 1 livre . 120,00





99 F.



AMSTRAD PC 1512

☐ BIEN DEBUTER SUR PC 1512
Ce livre s'adresse à ceux qui veulent rapidement profiter de leur PC 1512. Apprenez comment travailler sous GEM. Utilisez GEMPAINT - Fonctions principales du DOS - Réalisez vos premiers programmes en BASIC 2. Réf : R.274
Prix : 149 F

☐ LE LIVRE DE PC 1512
Ce livre est conçu comme un guide. Vous trouvez des réponses. Comment est-il vraiment compatible ? Qu'est-ce que DOS/PLUS. GEM et MS-DOS ? - Quels sont les logiciels disponibles ? - Quelles sont les extensions possibles ?
Réf : R.271 - **Prix : 99 F**

☐ GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE DU PC 1512
Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD International. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512 : organisation de la mémoire. DMA : interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel R 232 C, port parallèle d'imprimante. Interface et connexions, interruptions ROS, RAM non valide. Réf : R.259
Prix : 249 F

☐ TRUCS ET ASTUCES DU PC 1512
Comment tirer parti du DOS, de GEM, du BASIC 2 et des autres langages fonctionnant sur PC 1512. Parmi les programmes - Générateur de programmes, redéfinition du clavier, graphismes en 3 D, animations graphiques RAMDISK.
Réf : R.275 **Prix : 179 F**

☐ LE LIVRE DU BASIC 2
Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée facilitant l'apprentissage et la programmation en BASIC 2. Réf : R.214 -
Prix : 179 F

☐ CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
Indispensable au programmeur pour accéder rapidement à toutes les informations. Réf : P.342
Prix : 195 F

☐ GLEM SUR AMSTRAD PC
Constitue une découverte complète et progressive de GEM : GEM Paint, GEM Write, GEM Graph, GEM Wordchart. Réf : P.380 -
Prix : 185 F

☐ CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
Ce livre s'adresse aux utilisateurs avertis d'AMSTRAD PC désireux de programmer leurs propres applications graphiques sous GEM. Réf : P.389
Prix : 195 F

DIVERS COMPATIBLES

☐ DICTIONNAIRE AU BASIC IBM
D.A. LIEN
C'est la référence de base du langage BASIC Microsoft (PC et COMPATIBLES). Réf : P.260
Prix : 195 F

☐ 8088 ASSEMBLEUR IBM PC
H. LILIEN
Regroupe trois livres en un seul : un cours d'initiation, un manuel de l'utilisateur, un guide pratique. Réf : R.121 - **Prix : 250 F**

☐ 8088 ET SES PERIPHERIQUES
H. LILIEN
Ce livre est consacré aux microprocesseurs 8088 et 8086 et à leurs principaux circuits périphériques d'accompagnement, tels qu'ils sont employés dans les micro-ordinateurs PC d'IBM et Compatibles. Réf : R.68 - **Prix : 150 F**

☐ ECRIRE EN DBASE II ET III
C. MICHEL
Apprendre à développer en dBASE des applications structurées avec des menus, des saisies de données, des traitements, des rapports.
Réf : P.06 - **Prix : 185 F**

☐ MS-DOS PAS A PAS (version 2 et 4)
A. PINAU
Apprendre les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant, tel est le but de cet ouvrage. Réf : P.382 - **Prix : 135 F**

☐ PC, MODEMS ET SERVEURS
A. MARIATTE
Apprend aux utilisateurs avertis d'IBM-PC/X/AT à se servir d'un MODEM, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Réf : P.339 -
Prix : 210 F

☐ INTRODUCTION A DBASE III
A. SIMPSON
Permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Réf : S.0131 -
Prix : 210 F

☐ PRATIQUE DES IBM (II) ENCYCLOPEDIE BASIC
H. LILIEN
Encyclopédie BASIC à double accès traitant la programmation avancée, les fichiers, le graphique et la couleur, ainsi que la musique et les sons. Indispensable pour éviter les recherches fastidieuses et les pertes de temps. Réf : R.165
Prix : 220 F

☐ DU BASIC AU TURBO PASCAL
Comment développer sous Turbo des routines correspondant à des programmes BASIC.
Réf : R.211 - **Prix : 199 F**

☐ LE LIVRE DE FRAMEWORK
R. COHEN
Le tableau, le gestionnaire de loisirs, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication et FRED : le langage évolué. Indique aussi la manière de relier le PC au monde extérieur. Réf : P.258 - **Prix : 150 F**

☐ MS—DOS APPROFONDI
J. KAMN
Pour les utilisateurs expérimentés de MS-DOS (version 2.1 à 3.1), cet ouvrage a pour but de vous familiariser avec les techniques les plus évoluées permettant d'accroître votre productivité.
Réf : S.227 - **Prix : 278 F**

☐ Nouveau! PRATIQUE DES IMPRIMANTES
M. ARCHAMBAULT
Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante. - **Prix : 95 F**

☐ LES SECRETS DU MINITEL
C. TAVERNIER
Principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel : informatique domestique et Minitel, téléphonie et transmission d'information, différents principes de transformation de données, comment devenir serveur. Réf : R 491
Prix : 115 F

☐ SYSTEME D'EXPLOITATION ET LOGICIEL DE BASE
P. JOUVELOT, LE CONTE DES FLORIS
Moniteurs et systèmes d'exploitation monotâche CP/M, MS-DOS, système d'exploitation multitâche, les couches d'un système d'exploitation ; Unix, présentation et analyse ; les utilitaires : gestion de fichiers, assembleurs, éditeurs de liens.
Réf : R.482 - **Prix : 95 F**

☐ CONSTRUISEZ VOS ALIMENTATIONS
J.-C. ROUSSEZ
Schémas échelle 1 : transformateur, redressement, filtrage, dissipation de la chaleur, alimentations non régulées, multiplicateurs de tension, alimentations régulées, alimentations à découpage. Réf : R.463 - **Prix : 70 F**

☐ 100 LOGICIELS PUBLICS SUR PC
J.-F. SEHAN
Ce livre s'adresse à deux catégories d'utilisateurs : ceux qui disposent déjà de logiciels du domaine public non documentés et ceux qui souhaitent les découvrir. 100 logiciels aussi bien utilitaires que jeux. Réf : P.387 - **Prix :145 F**

☐ CLEF POUR MS-DOS (versions 2 à 4)
Y. DARGERY
Accessible à tous les utilisateurs d'IBM, PC ou Compatibles. Permet d'avoir sous la main toutes les informations concernant les commandes des différentes versions de MS-DOS (version 4 incluse) et divers outils de programmation avancée. Il donne également de nombreuses astuces d'utilisation. Réf : P.384 - **Prix : 185 F**

LANGAGES

☐ INITIATION BASIC (niveau 1)
H. LILIEN
Le BASIC ? ... Mais c'est très simple ! Ce livre vous en convaincra comme il a déjà convaincu les dizaines de milliers de lecteurs qui en ont fait le "bestseller" de la micro-informatique.
Réf : R.52 - **Prix : 125 F**

☐ INITIATION BASIC (niveau 2) Programmation structurée
F. CROCHET, D. VILAIN
Cette représentation originale, véritable synoptique de l'application, accessible à tous, même aux débutants, vous permet de réaliser des programmes particulièrement structurés. Une grande partie est consacrée à la gestion des fichiers BASIC à accès séquentiel direct ou séquentiel indexé.
Réf : R.158 - **Prix : 160 F**

□ **INITIATION AUX FICHIERS BASIC**
J. BENARD
Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft, puis de son exploitation.
Réf : 189 - **Prix : 115 F**

□ **INTRODUCTION AU TURBO PASCAL**
D. STIVISON
Cet ouvrage permettra à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
Réf : S.0180 - **Prix : 198 F**

□ **LE BASIC ET SES FICHIERS**
J. BOISGONTIER
Tome 1 - Ce premier tome s'adresse à tous les programmeurs initiés au BASIC qui souhaitent réaliser des applications utilisant des fichiers sur disquette ou sur disque. Ils découvriront la version 5.1 du BASIC Microsoft et apprendront à l'employer au mieux sous PC DOS ou MS-DOS.
Réf : P.246 - **Prix : 110 F**

□ **LE BASIC ET SES FICHIERS**
J. BOISGONTIER
Tome 2 - Ce second tome est destiné aux programmeurs disposant d'un BASIC Microsoft fonctionnant sous PC-DOS ou MS-DOS. Le corps de l'ouvrage est consacré à des programmes utilitaires : générateurs de saisie d'écran, tri rapide ou à des programmes de gestion (facturation)
Réf : P.250 - **Prix : 105 F**

CPC 464 - 664 - 6128 - PCW

□ **LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC**
Plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.
Réf : R.228 - **Prix : 129 F**

□ **LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC**
La programmation et la gestion des données avec le 6128, le DD-1 ou le 664 ! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient un listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces... Réf : R.232 - **Prix : 149 F**

□ **LA BIBLE DU CPC 664/6128**
Tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces. Réf : R.250
Prix : 199 F

□ **MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR**
T. LACHAND-ROBERT
Méthodes de programmation en assembleur Z80, accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Réf : S.0193
Prix : 148 F

□ **MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC**
Tout ce que peut réaliser un amateur d'électronique avec un CPC. Interfaces, programmateur d'EPROM... Un très beau livre de 450 pages.
Réf : R.235 - **Prix : 199 F**

□ **TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR**
G. FAGOT-BARRALY
Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. Réf : S.208 - **Prix : 98 F**

□ **GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC**
F. PIEROT
Programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines. Réf : P.340 -
Prix : 145 F

□ **AMSTRAD EN MUSIQUE** *D. LEMAHIEU*
Pour les amateurs déjà initiés au langage BASIC, traduction d'œuvres musicales sur Amstrad. Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable.
Réf : P.324 - **Prix : 165 F**

□ **RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD**
D. ROY, J.-J. WEYER
De très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80. Réf : P.352 - **Prix : 200 F**

□ **MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD**
M. ARCHAMBAULT
Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. - **Prix : 85 F**

□ **PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD**
M. ARCHAMBAULT
Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. - **Prix : 85 F**

□ **APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD**
P. BEAUFILS, B. DESPERRIER
Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique.
Prix : 95 F

□ **LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC**
Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur de toute la ROM désassemblée et commentée, etc. Réf : R.226 - **Prix : 249 F**

□ **COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD**
D. BONOMO, E. DUTERTRE
Pour tous les passionnés d'ondes courtes, codage, décodage, réception/émission, interfaces.
Prix : 90 F

□ **102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD CPC**
J. DECONCHAT
Idéal pour débutants, pour guider le lecteur dans l'exploration du BASIC AMSTRAD. Les programmes à recopier sont classés par niveaux, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Réf : P.222 - **Prix : 120 F**

□ **AMSTRAD A L'ECOLE**
D. NIELSEN, G. AMPUDIA
Destinés aux enseignants, parents et élèves : le calcul, le français et l'éveil. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. Réf : P.343 -
Prix : 120 F

□ **BASIC PLUS DE 80 ROUTINES SUR AMSTRAD**
M. MARTIN
L'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur la machine. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'AMSTRAD CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. Tél. P.286 - **Prix : 100 F**

□ **PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC**
D.J. DAVID
Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeux et RS232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordre BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Réf : P.316 -
Prix : 120 F

□ **BASIC AMSTRAD 1 (méthodes pratiques)**
J. BOISGONTIER
Jeu d'instructions très complet : gestion des interruptions en BASIC, sortie stéréo au haut-parleur intégré, etc. Réf : P.230 - **Prix : 105 F**

□ **BASIC AMSTRAD 2 (programmes et fichiers)**
J. BOISGONTIER
Programmes graphiques utilisant la haute résolution ainsi que la gamme couleurs. Programmes de gestion de fichiers pour Mailing, étiquettes, créations d'histogrammes. Jeux à exécution très rapide. Programmes éducatifs. Réf : P.249
Prix : 95 F

□ **TURBO PASCAL SUR AMSTRAD**
B. BRANDEIS, F. BLANC - **CPC et PCW**
Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaissances : faire de l'assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs etc.
Réf : P.310 - **Prix : 135 F**

☐ **SUPER GENERATEUR DE CARACTERES SUR AMSTRAD**
J.-P. SEHAN
Propose un programme original de création de caractères graphiques qui peuvent être utilisés tels quels pour illustrer des programmes de jeux ou modifiés au gré de l'imagination du lecteur.
Réf : P.300 - **Prix : 140 F**

☐ **TRUCS ET ASTUCES T1 POUR AMSTRAD CPC**
Graphismes, fenêtres, langage machine... Ses super programmes sont inclus (gestion de fichiers, éditeurs de textes et de sons). Réf : R.221
Prix : 149 F

☐ **TRUCS ET ASTUCES T2 POUR CPC**
Vous y trouverez un générateur de menus, de masques, des aides à la programmation comme un DUMP etc. Réf : R.221 - **Prix : 129 F**

☐ **LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC**
Pour bien connaître et utiliser les routines utiles du 6128, 664 et 464. A la portée de tous. Nombreux programmes utilitaires. Réf : R.239
Prix : 149 F

☐ **DEBUTER AVEC LE CPC 6128**
Tout est clairement expliqué, aussi bien pour le matériel que pour le logiciel. Réf :-R.248
Prix : 99 F

☐ **Nouveau ! COMPILATION CPC**
Numéros 1, 2, 3, 4 - **Prix : 70 F**

☐ **LA BIBLE DU GRAPHISME**
Tout sur le GSX. Programmation d'un logiciel PAINT graphismes de gestion, graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen. Graphisme en langage machine, tout sur le graphisme CPC et CPW. Réf : R.227
Prix : 199 F

☐ **LE GRAND LIVRE DU BASIC CPC 6128**
Ce livre vous permet d'exploiter à fond les capacités du BASIC LOCOMOTIVE. Attaquer les différents domaines de la programmation : tris, fenêtre, protection, sons et musique, mémoire de masse avec l'AMDOS et le RAMDISK. Nombreux listings d'application de haut niveau, fournis et commentés. Réf : R.268 - **Prix : 149 F**

☐ **PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES**
J.-C. DESPOINE
Traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DPM2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. Réf : S 221
Prix : 128 F

☐ **PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE**
S. WEBB
La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT etc, est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. Réf : S.195 - **Prix : 82 F'**

☐ **LOCOSCRIPT**
B. LE DU
Ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique.
Réf : S.195 - **Prix : 82 F**

☐ **ASTROCALC**
G. BLANC, P. DESTREBECQ
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera.
Réf : S.162 – **Prix : 148 F**

☐ **PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD**
R. ZAKS
Quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur.
Réf : S.105 - **Prix : 118 F**

☐ **UNIVERS DU PCW**
P. LEON
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0 le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. - **Prix : 119 F**

DIVERS INFORMATIQUE

☐ **JOUEZ AVEC MO5**
Eddy DUTERTRE .... **40 F**

☐ **MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC**
Michel ARCHAMBAULT .. **110 F**

☐ **COMMUNIQUEZ AVEC ORIC**
Denis BONOMO et Eddy DUTERTRE ...... **145 F**

☐ **INTERFACE POUR ORIC-1 ET ATMOS**
M. LEUREL .... **59 F**

☐ **ORIC A NU**
Fabrice BROCHE .... **151 F**

☐ **PLUS LOIN AVEC LE CANON X07**
Michel GANTIER .... **85 F**

EMISSION / RECEPTION

☐ **SYNTHETISEUR DE FREQUENCE**
M. LEVREL F6 DTA
Réalisé par un radioamateur, cet exposé n'a d'autres buts que de donner au plus grand nombre le désir et les moyens de réaliser sa propre station, tous modes BLU, FM ou tout autre récepteur de grande qualité.
Prix : 125 F

☐ **CONCEVOIR UN EMETTEUR EXPERIMENTAL**
Pierre LOGLISCI
Entièrement consacré à des montages à transistors, le livre est la synthèse d'innombrables recherches et le fruit d'une grande passion que l'auteur, enseignant enthousiaste et enchanté, communique à chaque page et invite à partager.
Prix : 69 F

☐ **LA PROPAGATION DES ONDES**
Serge CANNIVENC
Seuls ouvrages de référence de langue française sur la propagation des ondes. Ils constituent un support de cours idéal pour l'enseignement supérieur.
☐ Tome 1 - **Prix : 165 F**
☐ Tome 2 - **Prix : 253 F**

☐ **LA RECEPTION DE SATELLITES METEO**
Loïc KUHLMANN
Ce livre est destiné à un lecteur non spécialiste et n'a d'autre ambition que de l'intéresser aux techniques de réception des satellites météorologiques transmettant des photographies de la Terre.
Prix : 145 F

☐ **TECHNIQUE DE LA BLU**
G. RIGAUD F6CER
La bande latérale unique est le mode de transmission le plus utilisé actuellement pour le trafic sur les bandes décamétriques et pour les liaisons à grande distance en VHF, UHF et SHF.
Prix : 95 F

☐ **LES ANTENNES**
R. BRAULT et R. PIAT
Cet ouvrage met à la portée de tous, les grands principes qui régissent le fonctionnement des antennes. Mais aussi permet aux lecteurs de réaliser et de mettre au point les nombreux dispositifs décrits. Réf : R 439
Prix : 185 F

DIVERS

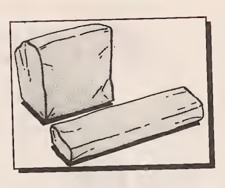
☐ **LA BAULE-DAKAR** .... **54 F**
☐ **EXPEDITION PÔLE NORD** ...... **95 F**
☐ **EXPEDITION CARTIER LABRADOR EN CANOE KAYAK** .... **80 F**

MARINE

☐ **MANOEUVRE CATAMARAN CROISIERE** ...... **49 F**
☐ **TRAITE RADIO MARITIME** ..... **162 F**

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

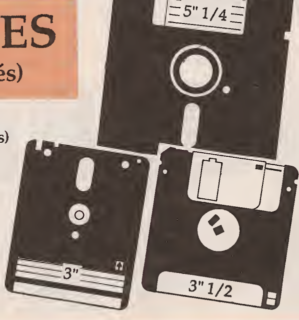
Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !



Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

☐ CPC 464 et 664	Moniteur monochrome	☐	184 F (port compris)
	Moniteur couleur	☐	184 F
☐ CPC 6128	Moniteur monochrome	☐	184 F
	Moniteur couleur	☐	184 F
☐ PC 1512	Moniteur monochrome	☐	190 F
	Moniteur couleur	☐	190 F
☐ MACINTOSH	Clavier simple	☐	184 F
	Clavier pavé numérique	☐	184 F

DES DISQUETTES
(doubles faces, doubles densités)



	(port compris)
– Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10	50 F
– Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10	190 F
– Disquettes 3" avec la pochette cartonnée lot de 10	270 F

maman, papa, la VIDEO et moi !

SILENCE, ON TOURNE !



POLICIER

AGATHA CHRISTIE - Le dossier d'une femme d'un certain âge	120,00
Regain	120,00
Porte des Lilas	120,00
Les diaboliques	120,00
L'héritage de la violence	135,00
Les aventures d'Arsène Lupin	120,00
La femme flic	135,00
Le mors aux dents	120,00
L'homme aux nerfs d'acier	120,00
Le choc	135,00
Une robe noire pour un tueur	120,00
Le bar du téléphone	120,00

AVENTURE - ACTION

Le salaire de la peur	120,00
Si Versailles m'était conté	135,00
Le troisième homme	120,00
Caroline chérie	120,00
Fanfan la Tulipe	120,00
Les mongols	120,00
Les titans	120,00

COMEDIE DRAMATIQUE

L'homme que je suis	120,00
Cela s'appelle l'aurore	120,00
Poil de carotte	120,00
Passion d'amour	120,00
Allons z'enfants	120,00
Sauve qui peut	120,00
Parfum de femme	135,00
Les fréres	120,00
Retour à Marseille	120,00
Les grandes manœuvres	120,00
Les bijoutiers du clair de lune	120,00
La curée	120,00

COMEDIE

Tout l'or du monde	120,00
Est-ce bien raisonnable ?	135,00
Archimède le clochard	120,00
Et Dieu créa la femme	120,00
Un drôle de caïd	120,00
Affreux, sales et méchants	120,00
Cocktail Molotov	120,00
Robinson et le triporteur	120,00
Cigalon	120,00
Prends ta Rolls	120,00
On n'y joue qu'à deux	120,00

DOCUMENT

Chaplin inconnu	120,00

KIDVISION

Les maîtres de l'univers 1	120,00
Fat Albert 1	120,00
Mush 1	120,00
Les Bisounours 1	120,00
La vie des Botes 1	120,00
Les entrechats 1	120,00
Le vent dans les saules	120,00
Arok le barbare	120,00
M.T	120,00
Pataclopp Pénélope	120,00
Scoubidou va à Hollywood	120,00
Dorothée... on va faire du cinéma	165,00

EROTIQUE

La femme tatouée	120,00
Madame Bovary	120,00

MUSICAL

Tina Turner - Nice N'Rough	120,00
Phil Collins - Live	120,00
Peter Tosh - Live	120,00
Whitesnake - Live	120,00
Duran Duran - Dacing on the Valentine	120,00
Stamping Ground	120,00
Bongo Man	120,00
Sheila E	120,00

VIDEO MUSIQUE NOUVEAUTE

Kate Bush - The whole story	165,00
Tina Turner - Break every rule	165,00
Queen - Live in Budapest	165,00
Arcadia - Arcadia	165,00
Talking heads - Stop making sense	165,00
John Lennon - Imagine	165,00
Iron Maiden - Live after death	165,00

COLLECTION "GRANDS CLASSIQUES"

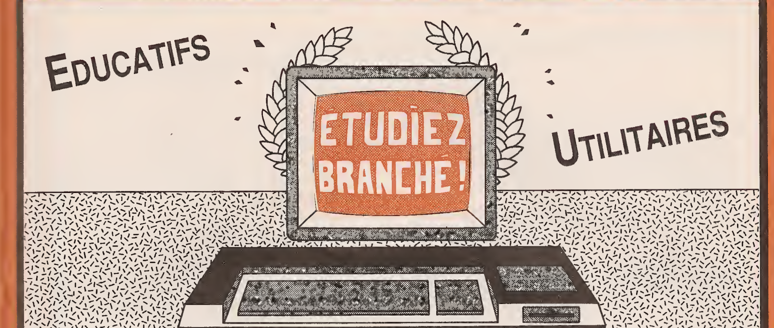
La conquête de l'Ouest	225,00
Les douze salopards	225,00
Les prédateurs	225,00
Peter et Elliott le dragon	225,00
Tron	225,00
Horowitz à Moscou (stéréo/Hi-Fi)	225,00
The compleat Beatles (stéréo/Hi-Fi)	225,00
Autant en emporte le vent	270,00
Soleil vert	270,00

WALT DISNEY ET DESSINS ANIMES

Dumbo	270,00
Robin des Bois	270,00
Le nouvel amour de Coccinelle	270,00
Peter et Elliott le dragon	270,00
Tron	270,00
La bande à Donald	225,00
Le Noël de Mickey	225,00
Winnie l'ourson et l'arbre miel	225,00
Droopy - vol. 1	225,00
Festival de dessins animés (Tex Avery...)	225,00
La panthère rose - vol. 1	225,00
Tom et Jerry "La souris valseuse"	225,00
Tom et Jerry - vol. 1	225,00
Tom et Jerry - vol. 2	225,00
Tom et Jerry "Souris Follies"	225,00
Tintin "Le crabe aux pinces d'or"	225,00
Tintin "L'étoile mystérieuse"	225,00
Tintin "L'île noire"	225,00
Tintin "Objectif lune"	225,00
Tintin "Le secret de la Licorne"	225,00
Tintin "Le trésor de Rackham le Rouge"	225,00

COLLECTION GRANDS FILMS

Un Américain à Paris	225,00
Fame	225,00
Il était une fois à Hollywood	225,00
Le magicien d'Oz	225,00
Le champion	270,00
2001 l'odyssée de l'espace (stéréo/Hi-Fi)	270,00
Poltergeist	270,00
Quo Vadis	270,00
Victor/Victoria	270,00
Eddy Paris Mitchell (stéréo/Hi-Fi)	225,00
Sardou concert 87 (stéréo/Hi-Fi)	270,00



CHAQUE LOGICIEL COMPREND

- Un rappel des cours
- Des exemples ou démonstrations
- Des exercices programmés ou libres

		Prix TTC
MATHS – 6 Algèbre pour classe de 6ème (également intéressant pour CM1-CM2) *M. et M.-T. COQUIO*	• Opérations + ; – ; x ; / • Fractions • Calculs sur les relatifs • Pourcentages avec graphisme • Suites proportionnelles avec graphisme • Calculs d'aires • Symétries orthogonales	• PC — 220 F • AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
MATHS – 5 4 Algèbre pour classes de 5ème et 4ème *M. et M.-T. COQUIO*	• Multiples et diviseurs d'un entier • Nombres premiers • Puissances d'un entier naturel • Décomposition d'un entier naturel • P.G.C.D. et P.P.C.M. • Calcul algébrique • Rationnels (simplifications et opérations de fractions) • Equations et inéquations dans R	• PC — 220 F (octobre) • AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
MATHS – 3 Algèbre pour classe de 3ème *M. et M.-T. COQUIO*	• Constructions de vecteurs • Calculs sur les droites • Systèmes linéaires 2,2 • Régionnement du plan • Calculs sur les racines carrées • Notions de trigonométrie	• AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F • PC — 220 F • ATARI ST 1 disk — 220 F
EQUATIONS Algèbre pour classes de 3ème et 2nde *M. COQUIO*	• Equations du second degré avec interprétation graphique • Systèmes linéaires 2,2 • Systèmes linéaires à n équations • p inconnues (n, p < 8) (sur disquette seulement)	• AMSTRAD 1 K7 — 150 F 1 disk — 200 F

• Un rappel des cours

• Des exemples ou démonstrations

• Des exercices programmés ou libres

Prix TTC

MATHS – Second cycle 1 Niveau 2nde à terminales *M. COQUIO*	• Equations du second degré avec interprétation graphique • Courbes Y = F(x) avec choix du repère et des unités • Intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices • Suites récurrentes avec graphisme • Fonctions réciproques	• AMSTRAD 2 K7 — 200 F 1 disk — 250 F
MATHS–Second cycle 2 Algèbre 2ème à terminales *M. COQUIO*	• Image par application affine • Courbes avec options (dont hardcopy) • Courbes superposées • Courbes définies par morceaux (disquette) • Famille de courbes • Courbes planes (cinématique) • Courbes définies par une intégrale	• AMSTRAD 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F
GEOMETRIE plane Niveau 4ème à terminales *M. HIRTZLER*	Utilitaire de dessin pour tracer points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de TRANSFORMATIONS (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).	• AMSTRAD 1 disk — 200 F • ATARI ST (géométrie plane et dans l'espace) 1 disk — 220 F
ESPACES et SOLIDES Niveau 1ère et terminales *M. HIRTZLER*	Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.	• AMSTRAD 1 disk — 200 F

NOUVEAUTES

FONCTIONS et COMPLEXES Niveau Terminale et Sup. M. HIRTZLER	– Tracé de y = f(x), polaires, droites, enveloppes avec choix du repère et des unités. – Calculs, calculs d'aires – Exemples (conchoides, cissoides, coniques) – Complexes (calculs, équations, transformations et exemples).	• ATARI ST 1 disk — 220 F
FRANCAIS Niveau CM1, CM2, 6e A. MALASSIS	– Dictée réussie – Exemples et exercices – Conjugaison – Participes passés avec ETRE et AVOIR.	• AMSTRAD CPC 2 K7 — 170 F 1 disk — 200 F

701 61 33	Equation, inéquation 4ème et seconde TO7, TO8, MO5, MO6 - cassette seulement	175 F
71 00 154	Balade Outre-Rhin 4ème et 3ème. IBM - Disquette	280 F
71 00 153	Balade au Pays de Big-Ben 6ème et 5èmùe IBM - Disquette	280 F
71 00 147	Enigme a Munich 4ème et 3ème IBM - Disquette	280 F
660 42 72	Je révise sciences 6ème et 5ème IBM	235 F

LES UTILITAIRES

PRODUITS C.P.C.

La" trilogie" du 6128 (disponibles sur disquette seulement).

1201 D	Tasword 6128 "Mailmerge". Le traitement de texte du 6128	360 F
1202 D	Masterfile 6128 Base de données relationnelle	360 F
1203 D	Mastercalc 6128 Tableur simple, rapide et puissant.	300 F
Masterfile et Mastercalc peuvent envoyer leurs données vers Tasword. Tous trois sont utilisables sur 464/664 + extension 64K Dk'tronics. Tasword 6128 peut s'utiliser avec les extensions VORTEX. Clavier AZERTY accommodé.		
1200 K	Tasword 464	260 F
1201 D	Tasword "disquette" pour 464 et 664 (avec Tasword 6128)	360 F
1208 D	Tascopy, copies d'écran (8 tons de gris, formats A4 & A3)	230 F
1207 K	Tascopy CPC version cassette	190 F
1258 D	Semabank, gestion de comptes bancaires rapide et fiable	330 F
1259 D	Statistiques multivariées pour CPC 464 et 6128	395 F
1205 K	Tasprint CPC sur cassette	190 F
1212	Conversion BUS 6128 nouveau pour périphériques standard (extensions, synthés, digitaliseurs...).	175 F

PRODUITS C.P.C. ET P.C.W. (2 versions sur la même disquette)

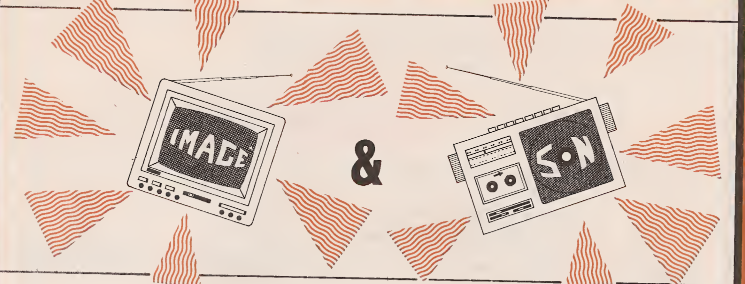
1206 D	Tasprint, le typographe. 5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. (compatible Tasword CPC & PCW, Locosript, Wordstar...)	230 F
1262 D	Tas-Sign, l'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous même...	300 F

PRODUITS P.C.W. 8256 ET 8512

1217 D	Tasword 8000, le traitement de texte rapide avec "mailmerge" pour les utilisations professionnelles.	450 F
1221 D	Masterfile 8000, la base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et puissante.	550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

1226 D	Tasword PC, le traitement de texte des PC, simple, puissant et avec "mailmerge".	490 F
1251 D	Tasprint PC, le typographe, 20 écritures, créateur de caractères, mode "machine à écrire".	390 F
1263 D	Tas-Sign PC, l'artiste en lettres, enseignes, réclames créez-les vous-même...	390 F



3

4

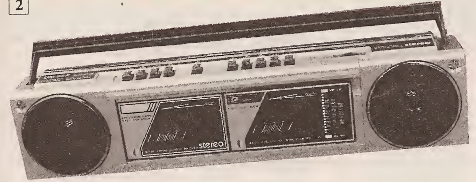
1

9

8

SUPERBE CASQUETTE FM
200 F Port compris

	Noir	Blanc	Bleu	Rouge
Vikings	x	x	x	x
Paul Ricard	x	x	x	
Redskins	x	x	x	x
Uda	x	x	x	x
Ferrari	x	x	x	
Giants	x	x	x	x
Eagles		x	x	
Porsche			x	x









1 AUTO RADIO

Réf. : CR 150 FL
GO FM stéréo
Affichage digital
Avance rapide
Horloge incorporée
2 x 5 W
Livré avec notice de montage très explicative.

599 F (port compris)

2 RADIO CASSETTE

Double K7
Réf. : CR 150 FL
Radio 3 gammes : PO GO FM stéréo
Enregistrement automatique
Alimentation pile-secteur
Micro incorporé : copie automatique

720 F (port compris)

3 RADIO REVEIL TELEVISION

Marque : AUDIOLOGIC
Réf. : 3705
Téléviseur noir et blanc
Normes CCIR : EUROPE
Haute performance
Radio PO-GO-FM
Réveil à affichage digital
Réveil matin par la TV ou la radio
Alimentation 220 V ou 12 V

1 415 F (port compris)

4 RADIO-REVEIL

Affichage électronique permanent
24h / 24
Radio GO-FM
Réveil automatique radio ou sonnerie
Garde la mémoire si coupure de courant

155 F (port compris)

5 BALADEUR

Marque : KASUGA
Réf. : KC8
4 couleurs : rouge, bleu, moutarde, blanc.
1 mini lecteur de K7 stéréo
Pince au dos : livré avec casque
Alimentation 2 piles R6 (non fournies)
Un prix très léger :

124 F (port compris)

6 BALADEUR

Marque : KLERVOX Réf. : VT28
Enfin 1 mini enregistreur
Caractéristiques :
– lecteur-enregistreur de poche
– microphone incorporé
Avance rapide
Haut-parleur de contrôle incorporé : deux vitesses
Parole : musique égaliseur 3 bandes
300 Hz - 2 kHz - 8 kHz
livré avec casque

615 F (port compris)

7 BALADEUR

Marque : KLERVOX Réf. : VT-84
1 lecteur de K7 stéréo
Avance et retour rapides.
Combiné avec recepteur radio
FM stéréo et égaliseur à 3 curseurs
100 Hz - 1 kHz - 10 kHz
Livré avec casque
Alimentation 2 piles R6 (non fournies)

415 F (port compris)

8 TELEVISEUR TUBE

Marque : VIDEOLOGIE Type : 3703
Téléviseur noir et blanc 11 cm
Sélecteur VL/VH/VHF
Alimentation 220 V ou 12 V
Plaque de fixation voiture
Boîtier pile

1 015 F (port compris)

9 TELEVISEUR CRISTAUX LIQUIDES

Marque : CITIZEN Réf. : 18 TA
Dans votre poche, au bureau, dans la voiture, il pèse 290 grammes.
Réception UHF/VHF
Reçoit toutes les chaînes françaises.
Livré avec casque et notice.

POCHE PORTABLE

1 515 F (port compris)

BUREAU PORTABLE

1 315 F (port compris)

BON DE COMMANDE

a adresser à **BRETAGNE EDIT'PRESSE – La Haie de Pan 35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37**

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet a expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port	Montant
Vidéo						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par cassette)					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					TOTAL	
Etudiez-Branchez Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (25 F par logiciel)					TOTAL	

		Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	Montant
Housses - Disquettes Son et image					
Envoi FRANCO "Sur toute la France" (Etranger nous consulter)				TOTAL	
				TOTAL	
				MONTANT GLOBAL	

Je joins mon règlement chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

NOM ________ Prénom ________

N° ____ Rue ________

____

Ville ________ Code postal ________

"Ecrire en majuscules"

AMST - 14

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

N° CARTE BLEUE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

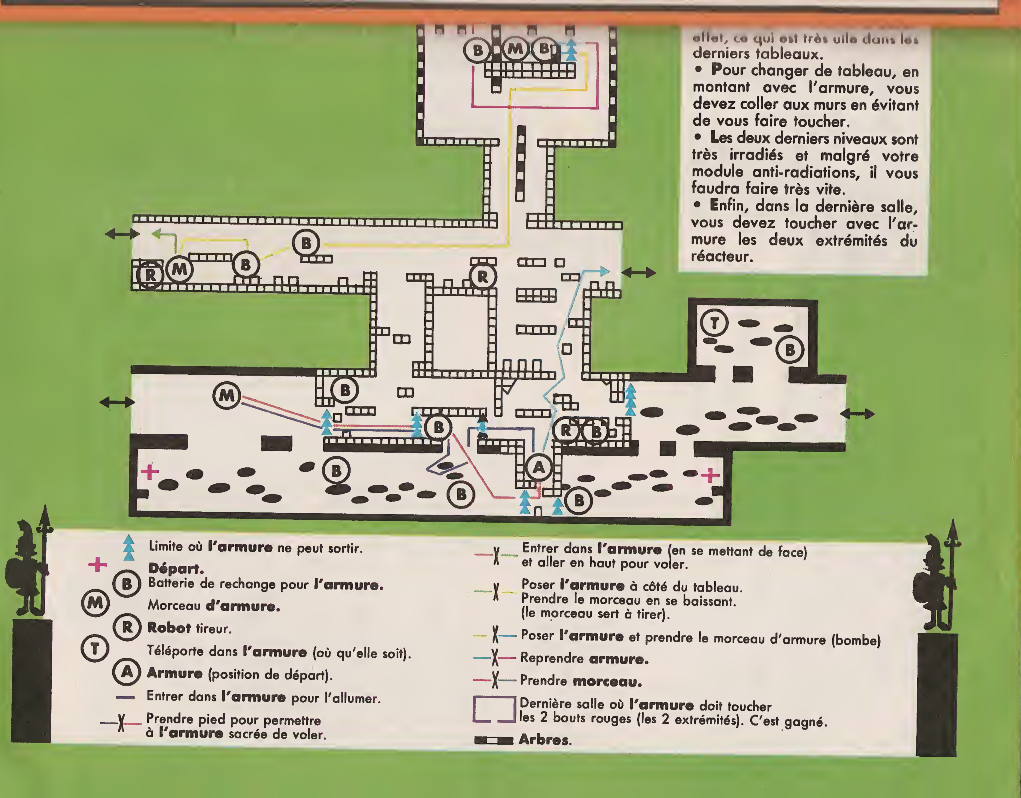
DATE Limite de validité ☐☐☐☐☐☐ Signature

effet, ce qui est très utile dans les derniers tableaux.

• **Pour** changer de tableau, en montant avec l'armure, vous devez coller aux murs en évitant de vous faire toucher.

• **Les** deux derniers niveaux sont très irradiés et malgré votre module anti-radiations, il vous faudra faire très vite.

• **Enfin**, dans la dernière salle, vous devez toucher avec l'armure les deux extrémités du réacteur.



AMSTAR

Informatique AMSTRAD

ISSN [illegible]

UBI Soft

LE LOGICIEL DU MOIS : CLASH

PLAN D'AVENTURE : L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD

DOSSIER DU MOIS : LES JEUX DE CAFE

LISTING : BOULDER CRASH

LE MAITRE DES AMES



MENSUEL - N° 14 - OCT./NOV. 1987

SOMMAIRE

A PARTIR DU PROCHAIN NUMERO

GAGNEZ CHAQUE MOIS UN VOYAGE OU UN SEJOUR NEIGE !

En effet, notre groupe vient de passer un accord avec une importante agence de voyage. Ne manquez pas le prochain numéro d'AMSTAR !...

EDITORIAL

TOUS MAUVAIS?

Décidément, la société AMSTRAD tire tous azimuts. Connaissant la qualité incontestable de son matériel, l'Angleterre semble vouloir faire le vide autour d'elle, espérant devenir "l'UNIQUE".
Dans un premier temps, AMSTRAD va faire changer le titre de l'un de nos confrères ; or, un nouveau mensuel ayant AMSTRAD dans son logo (!), sort... Quelle ne fut pas notre surprise, avant les congés, d'apprendre que la société française nous demandait tout simplement de changer notre titre Amstar ! En septembre, comme sœur Anne, ne voyant rien venir, nous avons pensé que l'affaire, par avocats interposés, était classée.
Figurez-vous que non ! Savez-vous quel est le motif de cette colère ?... Nous portons préjudice à la marque anglaise. Ils se prennent pour qui ces Anglais ! Si nous portons préjudice à la marque Amstrad, cela veut tout simplement dire que les produits FRANÇAIS que nous présentons sont mauvais, que les entreprises FRANÇAISES sont mauvaises ! De même tous les auteurs de softs, tous ceux qui investissent en matière grise et en financement sont mauvais ? Cette société a une grande chance : c'est celle d'avoir de formidables techniciens qui ont mis au point une série de bonnes machines. Pour le reste, les Français feraient bien de faire attention car le réveil de 1992 pourrait être douloureux et le vent souffle chez les anglo-saxons.

S. FAUREZ
Directeur de la publication

LE COIN DES AFFAIRES

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

MILK RACE



Simulation sportive

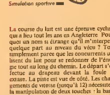
La course du lait est une épreuve cycliste qui a lieu tout les ans en Angleterre. Pourquoi un nom si étrange qu'il m'interpelle quelque part au niveau du vécu ? Tout simplement parce que les concurrents utilisent du lait pour se redonner de l'énergie tout au long du chemin. Le départ s'effectue au drapeau devant la foule en extase. La piste est vue de côté. Les changements de vitesse (jusqu'à 12) nécessitent la manipulation de deux touches ; la barre d'espace plus la montée ou la descente. En effet, si la piste ne possède pas de virage, en revanche elle est assez vallonnée. Il faut donc jouer du braquet pour rester en tête de la course.
De temps à autre, une bouteille de lait apparaît au bord du parcours. Il faut alors se rapprocher des bas-côtés pour engloutir sa ration lactique. Mais attention, l'imprudence peut vous coûter quelques places. Sitôt le temps imparti écoulé, on passe à l'étape suivante.
Milk Race est un jeu sympathique et original bien que répétitif (les décors ne changent pas au long des étapes).



STORMBRINGER

Arcade/Aventure

Magic Knight, le petit chevalier en armure (remember Spellbound et Knight Tyme) est de retour pour un ultime épisode. The Stormbringer "Le combattant magique" a de quoi s'occuper puisque les forces du mal se déchaînent une fois de plus dans toute leur demesure. Le Stormbringer dont il est question, est un double malfaisant du héros. Pourtant à première vue, le danger ne semble pas effroyable : un petit nuage se promène de long en large sur l'écran et lance de temps en temps, un petit éclair. Méfiez-vous, cet éclair est mortel (à hautes doses). L'écran est assez dépouillé de couleurs, ceci est tout à fait normal puisque nous sommes en MODE 1. Mis à part cela, l'animation est bien faite et le petit personnage très amusant. Le plus ennuyeux est la nécessité de passer par toute une arborescence de menus déroulants pour exécuter la moindre action. Vous voulez prendre un objet ? Il faut appuyer sur "FIRE", choisir l'action "PICK UP" ou "OBJECT", valider son choix, puis appuyer de nouveau sur "FIRE" pour revenir à l'action. C'est parfois un peu crispant, d'autant plus que certains ordres sont encore plus complexes. Vive l'informatique conviviale !



DEFCOM

Arcade

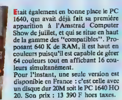
La guerre des étoiles, vous connaissez ? Je ne vous parle pas du film de Georges Lucas, mais du célèbre I.D.S (ou S.D.I en anglais), le "parapluie" américain. En 2056 (le temps passe vite), le système est au point et la Terre semble avoir retrouvé la paix. Hélas, des envahisseurs venus d'une lointaine galaxie ont décidé de transformer votre planète en un gigantesque club Méditerranée. Devant l'urgence de la situation, il vous faut réagir aussi vite que la marmelade grise vous tenant lieu de cerveau le peut.
Seul à bord du Eagle E 751, vous devez défendre la Terre (refrain connu) des horribles aliens. Ces derniers ont "noyauté" le système de défense terrien, il n'y a plus qu'à démolir ce qui venait juste d'être construit : les satellites géo-stationnaires. Une carte peut apparaître à votre demande, donnant votre position relative sur la carte du monde. Le VDU ou Video Display Unit vous envoie les dépêches d'urgence du style : Buenos Aires est attaqué, ou les forces ennemies sont concentrées au-dessus de Londres. Le scénario peut retenir l'attention mais les graphismes sont beaucoup trop simples et peu attrayants. C'est bien dommage !

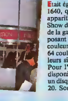


PERSONAL COMPUTER WORLD SHOW

Pour sa dixième édition, le Personal Computer World Show se tenait à l'Olympia de Londres du 23 au 27 septembre 1987. Cette année, les organisateurs de cette grandiose manifestation avaient encore ajouté un niveau supplémentaire d'exposition étant donné que le nombre d'exposants s'élevait à plus de 300 !
Bien entendu, pour présenter toutes les nouveautés tant au niveau matériels que logiciels, "ils sont venus, ils sont tous là" : Atari, Commodore, Thomson et bien évidemment Amstrad ! De même, tous les éditeurs de logiciels tels Domark, PSS, Gremlin Graphics, Cascade Games ou Endurance Games... étaient présents avec énormément de nouveautés pour la fin de l'année. (Ô joie ! Cela va être l'abondance et le choix sera encore difficile !). ◆

Pour ce qui concerne Amstrad, les deux petits derniers étaient présents montrant fièrement leurs atouts et leurs différences d'avec les aînés... C'est ainsi que nous avons pu découvrir le PCW 9512 s'annonçant comme le traitement de texte de haute qualité. Il faut reconnaître qu'il a un look très pro (style PC), avec un écran noir et blanc (merci les yeux !). D'un point de vue plus technique, sachez qu'il propose 512 K de RAM, que le disque peut stocker 737000 caractères ce qui permet de sauvegarder environ 700 pages... Quant à l'imprimante, elle est équipée d'une marguerite permettant d'obtenir une bonne qualité de courrier.
Dernier détail, son prix : 499,00 £ hors taxes.





Etait également en bonne place le PC 1640, qui avait déjà fait sa première apparition à l'Amstrad Computer Show de juillet, et qui se situe en haut de la gamme des "compatibles". Proposant 640 K de RAM, il est haut en couleurs puisqu'il est capable de gérer 64 couleurs tout en affichant 16 couleurs simultanément.
Pour l'instant, une seule version est disponible en France : c'est celle avec un disque dur 20M soit le PC 1640 HO 20. Son prix : 13 390 F hors taxes.



Du côté des logiciels? les éditeurs Outre-Manche sont loin d'être à court d'idées ! Voici un petit échantillon de ce qui doit sortir ce mois-ci. Pour les suivants (et ils sont nombreux) nous en reparlerons le mois prochain.◆



DIGITAL INTEGRATION

Pénétrez dans une des disciplines les plus dangereuses et les plus rapides inscrites aux jeux olympiques d'hiver, grâce à **Bobsleigh** spectaculaire simulation à bord d'un bobsleigh... Ce logiciel devrait être réaliste puisqu'il a été construit en collaboration avec le meilleur pilote de Grande-Bretagne dans cette catégorie.

MARTECH

Que diriez-vous de goûter à une nouvelle série de jeux d'aventure utilisant les réflexes ? Si vous acceptez de vous couler dans la peau de **Slaine**, vous serez confronté à un certain nombre de situations pour lesquelles il existe plusieurs solutions. A vous de réagir vite et bien !

GREMLIN GRAPHICS

Toujours aussi prolifique, Gremlin Graphics nous englouti littéralement avec tous ses nouveaux titres ; en voici quelques-uns.
Avec **Mask II**, vous allez retrouver Matt Trakker, véritable héros de la télévision anglaise ; dans ce logiciel, vous pourrez vivre quatre aventures indépendantes après avoir sélectionné votre équipe...
Une aventure fantastique est à votre disposition avec **Blood Valley**, logiciel dans lequel vous devrez vous efforcer de résister contre les ennemis du monde nommé Orb... Diplomatie et stratégie devront être vos deux qualités premières !
Toujours dans la soif de puissance, vous êtes invité dans le monde des maîtres de l'univers ; avec **Masters of the Universe**, vous risquez d'avoir bien du mal à triompher de l'horrible Skeletor...
Pour terminer, nous vous invitons à retrouver un garnement bien sympathique et qui va encore faire des siennes pour avoir l'échelle de déstabilité la plus grande possible. Vous avez deviné de qui il s'agit ? Mais oui, bien sûr, c'est **Jack the Nipper II** qui, cette fois, va opérer ses méfaits à travers une grande aventure dans la jungle...

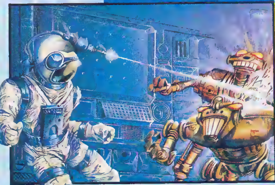




PIRANHA

Voulez-vous percer la vie de tous les jours telle qu'elle se déroule au sein de la famille royale ? Avec **Flunky**, vous avez l'honneur de pénétrer dans les murs de la maison royale en tant que serviteur et si vous avez les nerfs solides et des réactions rapides alors peut-être serez-vous autorisé à pénétrer dans les appartements de la Reine... ◆









LORICIELS

Décidément, les adaptations à partir de B.D. ou de dessins animés semblent très prisées. En voici encore un exemple avec **Cobra**, jeu d'action issu du dessin animé du même nom. Vous retrouverez dans ce logiciel tous les fidèles compagnons de Cobra tels Armanoïd ou Dominique ainsi que l'horrible Salamandar accompagné de ses guerriers...

D'autre part, dans la série de l'action, encore de l'action, toujours de l'action, préparez-vous à accepter une **Mission** qui relève du domaine de l'impossible. La réussite finale de votre mission sera liée au choix judicieux de combinaisons et de casques laser pour retrouver Malox, infâme traître qui a volé la formule "secret défense" de la bombe Mégatron...◆



INFOGRAMES

Si vous avez toujours rêvé de visiter Bagdad la magnifique et si vous avez des envies de suprématie du style "Je veux être calife à la place du calife", alors vous ne tarderez pas à réaliser vos deux vœux face à votre CPC...En effet, **Izoogoud** arrive sur vos écrans plus décidé que jamais à vider ce calife de malheur...◆

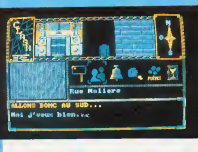


MICROPROSE

Dans le domaine de la simulation, Microprose est sans conteste connu et reconnu. Cette fois, il s'agit pour vous de prendre les commandes de **Gunship**, un des hélicoptères de combat les plus perfectionnés... Ce logiciel a été développé avec l'aide de véritables pilotes d'hélicoptères de combat et présente un graphisme en 3D, alors... accrochez bien votre ceinture !

Vivre une passionnante aventure à partir de six situations politiques et économiques historiques, c'est possible avec **Pirates** ; dans ce logiciel, vous aurez également votre part d'action, le tout sur fond de Caraïbes (de quoi rêver !).◆

LE LOGICIE





CLASH

Aventure

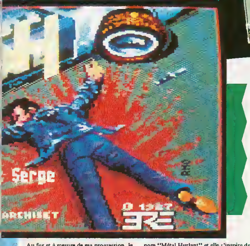
Ce soir, je comptabilise sur mon carnet à petits bâtons le 730e trait vertical... Vous ne pouvez pas savoir à quel point je suis heureux de le tracer celui-là ; en effet, il s'agit du dernier de la série car j'arrive à l'expiration de ma peine (vous vous rendez compte, deux longues années à l'ombre pour avoir fait un petit trafic de mobs volées ?!). Enfin, demain je retourne chez ma mere ; j'ai 20 ans, toute la vie devant moi et la ferme intention de repartir sur de bonnes bases...

Le lendemain, vers minuit : les retrouvailles se sont magnifiquement bien passées et pour clôturer cette premiere journee de liberté, je me suis payé le cinéma .. Maintenant, je rentre tranquillement à la maison ; il faut bien sûr passer devant cette concierge à la noix qui est toujours à l'affût des derniers potins... Arrivé au cinquième étage (sans ascenseur), je vois la porte de l'appartement entrouverte , ce n'est pas normal !

Maman ? Tu vas bien ? Et soudain, c'est la vision d'horreur : maman, gisant sur le sol, assassinée lâchement avec un poignard... Je ramasse lentement l'arme du crime et c'est à ce moment que j'entends des cris haut perchés ! Cette concierge de malheur m'a suivi et elle me prend pour l'assassin ; non mais, vous vous rendez compte ! Moi, Manu, le doux, le tendre, trucider ma mère !

En tout cas, pour l'instant, je n'ai qu'une solution : la fuite... Il était temps que je parte, car peu de temps après, ce "cher" inspecteur Mairel se pointe devant l'immeuble. Puisque c'est lui qui est chargé de l'affaire et que nous nous entendons comme chien et chat, je n'ai plus qu'une seule chose à faire : reprendre contact avec mes anciennes connaissances, très peu recommandables pourtant, et mener ma propre enquête pour découvrir l'assassin et venger ma pauvre mère... En tout cas, je suis sûr d'une chose : si l'assassin (ou les assassins) s'est (ou se sont) attaqué(s) à elle, c'est uniquement par esprit de vengeance à mon encontre. Est-ce que, par hasard, ce serait lié à mes anciennes activités ? Si c'est le cas, il faut que je me montre très très prudent car mes "amis" ne vont peut-être pas se montrer particulièrement coopératifs... D'ailleurs, il suffit que je me souvienne de leur attitude pendant ces deux dernieres années : on peut dire qu'ils m'ont carrément laissé tomber ! La nuit risque d'être très longue ! L'allée des lucioles étant la plus proche de chez moi, je commence par aller réveiller Bab . Entre deux baillements, elle m'explique qu'elle a vu Céline ce soir au Rapid' Bouffe et que je peux encore la voir avant la fermeture. Cela me fait une drôle d'impression de pénétrer de nouveau dans cette espèce de clan . D'autant plus que l'accueil n'est pas forcement des plus chaleureux. C'est ainsi que je me rends tres rapidement compte que je dois "biaiser" avec mes questions pour obtenir quelques menus renseignements... Quand j'arrive au bar de Tony, j'ai vraiment l'impression d'arriver comme un chien dans un jeu de quilles !

L DU MOIS



met immédiatement dans l'ambiance, effet renforcé par une musique tout à fait adaptée. Ensuite, vous plongez directement dans le feu de l'action avec un écran divisé en cinq parties : tout d'abord, une visualisation du lieu où vous vous trouvez, avec à son côté les différentes orientations possibles ; vient ensuite une fenêtre où apparait le personnage avec lequel vous pouvez dialoguer lorsque la communication est possible ; pour parler et pouvoir utiliser la fenêtre de texte qui se trouve en bas de l'écran, vous sélectionnez l'icône correspondante dans la dernière fenêtre (il y a cinq actions possibles, plus le sablier vous montrant le temps qui s'écoule inexorablement..).

Nous pouvons dire que cette gamme Métal Hurlant démarre du bon pied avec un logiciel où se trouvent réunis intérêt quant à l'enquête menée et graphisme soigné. Il est peut-être regrettable que la fenêtre graphique ne soit pas un peu plus grande et que les commentaires soient parfois dans une couleur difficilement lisible, mais ce sont là quelques remarques qui n'altéreront pas le plaisir que vous trouverez à vous glisser dans la peau de Manuel...

J'ai une confidence à vous faire : je sais qui est l'assassin... Mais chut !!! Mon rédacteur en chef arrive, aussi je ne peux vous en révéler plus.. ●

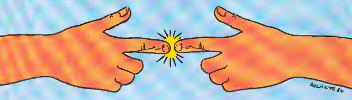
Au fur et à mesure de ma progression, je m'aperçois qu'il se passe des histoires pas possibles au sein du groupe : Maud dit être sortie avec Michel, mais en fait, ce serait plutôt Franck, seulement Michel est très jaloux, alors... En d'autres circonstances, j'aurais souri doucement ; mais là, je n'ai ni le temps, ni l'envie qu'on me fasse des embrouilles. Alors, je sens que je commence à devenir sérieusement nerveux, d'autant plus que je dois être sans arrêt aux aguets pour échapper aux griffes de Mairel... Ou ne pas me faire lâchement "degommer" en traversant une rue parce que je commence à devenir gênant ! Seulement, ils ont tous oublié que "plus fûté que Manu, y'a pas", alors je vais réussir à obtenir tous les renseignements me permettant de connaître l'assassin et je vais réunir toutes les preuves nécessaires à son inculpation.. A partir de là, il ne me restera plus qu'à servir le tout sur un plateau à Mairel et ses acolytes.

Avec Clash, nous saluons les premiers pas d'une nouvelle gamme de jeux que lance Ere Informatique. Cette gamme a pour nom "Métal Hurlant" et elle s'inspire de la célèbre revue du même nom.. La page des présentations de cette aventure vous



VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

Lorsque nous avons fait notre proposition de rubrique permettant d'obtenir des vies illimitées ou de profiter d'astuces pour tous les jeux, vous avez été fort nombreux à nous écrire avec enthousiasme...
"Vous avez dit astuces" fait donc ses premiers pas avec ce numéro de la rentrée ; mais nous tenons à préciser deux choses : tout d'abord, son contenu ne dépend que de vous, alors n'hésitez pas à y participer activement ! Ensuite, nous souhaitons qu'il ne soit pas fait usage de ces "bidouilles" dans l'espoir de figurer dans le Coin des As (ce serait trop facile, non ?).



GHOST'N' GOBLINS

```
5  * GHOST N GOBLINS *
10 MEMORY 4863:LOAD 'CODE"
20 POKE 20636,0
30 POKE 20633,24
40 POKE 33421,0
50 POKE 33410,0
60 POKE 20630,200
70 POKE 34148,0:POKE 34149,0
80 POKE 29432,0:POKE 29433,0
90 CALL 20480
```

ZUB

```
10  ZUB
20 'Version cassette
30 MEMORY &A03F
40 MODE 1:LOAD "!",&A040
50 POKE &AD5B,&C9:CALL &A040
60 FOR T=1 TO 22:READ A$,B$
70 POKE VAL("&"+A$),VAL("&"+B$)
80 NEXT T
90 CALL &4000
100 POKE &4319,0:CALL &400
110 DATA 4016,A0.402A,A0.40AF.A1
120 DATA 40B2,A1,40BA,A1,40CC,A1
130 DATA 40CF,A1,40D5,A0,40DE,A0
140 DATA 40ED,A0,40F4,A0,41AD,A1
150 DATA 4103,A0,410D,A0,413C,A0
160 DATA 4147,A0,4155,A0,4164,A1
170 DATA 4169,A1,41A1,A1,41AA,A0
180 DATA 41AE,C9
```

ROAD RUNNER

Vous avez beau vous évertuer à crier "Beep ! Beep !", casser vos joysticks ou vous meurtrir douloureusement la main à force de vous acharner, vous trouvez que, décidément, 5 vies ce n'est pas beaucoup. Alors, il y a un truc tout simple qui vous permettra de devenir invincible ou presque : avant de démarrer le premier tableau, appuyez simultanément sur les touches U et S... Vous verrez, c'est magique ! Par contre il apparaît à l'écran : Cheat mode... Voulez-vous la traduction ?...

DRAGON'S LAIR 1

```
10  * DRAGON S LAIR 1 *
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0
30 MEMORY &1FFF:LOAD "dl",&2000
40 RESTORE 190
50 FOR n=&A300 TO &A300+13
60 READ a$:POKE n.VAL("&"+a$)
70 NEXT n
80 INPUT "niveau (1 a 8):",niv
90 FOR x=1 TO niv
100 READ titre$
110 NEXT
120 RESTORE 200:ad=&46C5
130 FOR i=1 TO 12
140 le$=MID$(titre$,i,1)
150 POKE ad,ASC(le$)
160 ad=ad+1
170 NEXT
180 CALL &A300
190 DATA 21,00,20,11,00,03,01,ff,7c
,ed,b0,cd,00,03
200 DATA "DRLGIDDY.BIN","DRLDISC .B
IN","DRLSKULL.BIN","DRLROPE .BIN","
DRLWEAP .BIN","DRLTENT .BIN","DRLCH
ECK.BIN","DRLSLAY .BIN"
```

CHARLY DIAMS

Arcade/Aventure





"Qui a volé, a volé, a volé .. a volé l'orange du marchand ? C'est Charly qui a volé, a volé, a volé .. a volé l'orange du marchand !" Eh oui ! Ma célébrité et ma détresse sont telles que même Bécaud s'est inspiré de mon histoire pour faire une chanson. Seulement, à cette époque, je n'étais encore qu'un homme acceptant la vie avec fatalité.

Puis, un jour, une découverte m'a permis de me prendre par la main en me disant : "Ça y est, Charly la fortune est à toi..." Non, non, vous n'y êtes pas du tout ! Ce n'est pas l'avènement du loto qui m'a fait changer d'état d'esprit... Mais simplement un songe qui m'a révélé qu'il existait de par le monde une cachette secrète où se trouvaient pas moins de mille diamants bleus ! Vous rendez-vous compte ? La pierre la plus belle qui existe sur la Terre ! Tellement belle, tellement pure, tellement transparente qu'elle en devient bleutée... Et voici que l'occasion d'en amasser mille d'un coup se présente. C'est vraiment magique ! Si bien magique d'ailleurs, qu'il va falloir que je commence par découvrir et cueillir sept fleurs miracles...

Mon périple commence sur les bords du Golfe du Bengale que je dois traverser (après m'être mis dans la tenue adéquate bien sûr...), mais mon gros problème va se situer au niveau du souffle car je n'arrête pas de rencontrer des pieuvres ou des bancs de poissons qui prennent un malin plaisir à me ralentir... Qu'à cela ne tienne : je réussis à récupérer ma première fleur... Après la fraîcheur et la douceur du Golfe (tout le monde ne peut pas en dire



autant !), je dois affronter la chaleur, la sécheresse et l'aridité du désert du Ténété. Dur, dur ! En plus, comme si tous ces éléments naturels contre moi ne suffisaient pas, je rencontre une espèce d'ayatollah fort peu hospitalier qui essaie de me tirer comme un lapin ; mais Charly a plus d'un tour dans son sac... et j'arrive à cueillir d'autres fleurs en ayant la chance d'admirer une superbe danse du ventre !

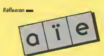
Après avoir affronté la mer et le désert, aucun paysage ne me sera épargné puisque je traverse (entre autres...) la campagne Berrichonne (attention aux chasseurs) pour atteindre finalement la Cordillère des Andes où il ne faut surtout pas se risquer sans bonnet, moufles et écharpe...

Il n'est absolument pas question que je vous dise si mon voyage s'est bien terminé car vous vous précipiteriez tous sur moi tels des rapaces ! Tout ce que je peux vous dire, c'est que mon aventure est très colorée, avec un graphisme soigné mais peut-être un peu simple et une animation parfois un peu saccadée, mais qui ne vous empêche pas malgré tout de trouver de l'intérêt pour ce logiciel possédant un accompagnement musical qui vous séduira à nouveau si vous avez aimé Zox 2099 (car il est du même type).

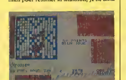


MICRO SCRABBLE

Réflexion



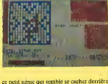
Aujourd'hui, nous sommes enfin mercredi ! Je vais pouvoir souffler un peu et me changer les idées car les vacances sont déjà malheureusement bien loin. La rentrée s'est effectuée sans trop de problèmes, mais pour résumer la situation, je ne dirai



quand même que deux mots : dur, dur ! Par moments, je me demande ce qu'a bien pu devenir tout ce que j'ai appris l'année dernière... Quant à l'orthographe, je ne vous raconte pas. Enfin, chassons tous ces problèmes et mettons vite un bon jeu d'arcade (idéal pour se défouler. .). J'ouvre mon tiroir où sont rangées toutes mes disquettes préférées et c'est l'horreur ! Maman est passée par là et elle ne m'a laissé qu'une seule disquette : Micro-Scrabble

Ayant parfaitement compris le message, je charge ce logiciel sur mon CPC et n'ayant peur de rien, je décide d'affronter l'ordinateur après avoir choisi le plus haut niveau.. Le tirage au sort me désigne comme premier joueur. les sept premières lettres qui sont affichées sur ma réglette ne me permettent pas de faire des prouesses : LIENS. . Qu'à cela ne tienne, je ferais mieux au prochain tour ! Après mûre réflexion (il en met du temps à étudier toutes ses possibilités !), l'ordinateur me sort pompeusement AEDE ??? Ah non ! S'il commence à me sortir des mots que je ne comprends pas ! Comme ce serait bête de mourir idiot, je regarde la définition de ce mot dans le dictionnaire : poète de la Grèce antique Très bien, je m'incline ; il faut dire que mon adversaire possède quand même un dictionnaire intégré de 20000 mots ..

Très rapidement, je me laisse prendre au jeu, il faut dire que j'ai une forte motivation : surtout ne pas se laisser battre par



ce petit génie qui semble se cacher derrière ce logiciel. . Je peux vous dire que cela n'a pas été facile de le battre car il m'a encore sorti des mots tels que ALEPH ou OXO, mais j'y suis quand même arrivé. Quelle fierté de voir afficher mon score final 327 contre 308. VICTOIRE ! (C'est maman qui va être contente).

Le principe de jeu est semblable à celui du jeu de société, avant de commencer la partie, vous sélectionnez les options qui vous intéressent : ainsi, vous avez la possibilité de voir toutes les réglettes ou bien de voir l'ordinateur réfléchir. L'option écran monochrome est très utile car, dans ce cas, apparaissent clairement les cases où les lettres (ou les mots) comptent double (ou triple) Enfin, en dernier recours, si votre réglette semble rester définitivement muette, n'hésitez pas à faire appel à l'option INDICE, dans ce cas, votre adversaire vous donnera une solution mais, attention, par forcément la meilleure !

MASK

Arcade

Rejoignez les agents des forces de Mask pour vous engager dans le combat ultime qui mettra fin aux méfaits des affreux VENOMS. Ces derniers appliquent depuis peu une nouvelle technique qui consiste à enlever tous les agents de Mask et à les projeter à travers des trous spatio-temporels. Une fois le monde nettoyé de tous les agents de Mask, l'infâme Mayheur aura le champ libre pour effectuer ses expérimentations Pour l'instant, son opération de nettoyage est en bonne voie, presque tous les agents sont tombés dans les trous





et se sont retrouvés dans un désert rocailleux, dans un futur très lointain, dans une ère préhistorique. Les agents les plus importants ont été transférés sur la base Venom, les récupérer sera évidemment la tâche la plus dure.

Ce que les ennemis ne savent pas, c'est que vous avez secrètement rallié l'équipe Mask, on vous a donné un masque, un vaisseau (que tout le monde appelle Thunderhawk). Vous serez sans plus attendre projeté dans l'espace-temps pour récupérer tous vos collègues.

Quand vous débarquerez sur le lieu de votre mission, la première tâche sera de reconstituer la clé qui fera marcher le scanner. Grâce à ce dernier, enfin vous localiserez les agents et leurs masques.

Ne partez pas tout de suite à l'aventure, attendez que je vous dise que certains éléments de clé sont faux, il faudra donc ouvrir l'œil. Seulement huit d'entre eux permettent de mettre en route le scanner Maintenant, vous êtes prêt à vous mettre à la recherche des agents, tout en n'oubliant pas qu'un agent est tout nu sans son masque Ces derniers sont repérables depuis votre vaisseau.

Des obstacles se présenteront devant vous Malheureusement pour eux, vous les détruirez à grands coups de bombes.

La grande joie que vous procurera le sauvetage sera bien vite estompée quand vous serez téléporté dans une nouvelle zone pour recommencer exactement la même chose, vous n'y trouverez plus des chars et des helicos, mais des vaisseaux spatiaux et des trous noirs. Il paraît même que dans les zones suivantes, on rencontre des dinosaures, exotique non ?

Si vous êtes vraiment plus que crack, vous aurez peut-être la joie de visiter la base Venom, vous tuerez des ennemis et on vous donnera peut-être une médaille



SLAP FIGHT

Arcade

"Allo, allo, ici la base n° 12 d'Orac. Nous sommes envahis sur toute la surface de la planète par des créatures étrangères tout à fait inamicales. Nous lançons un appel de détresse dans tout l'univers car chacun sait que nous n'avons aucune défense aérienne .. Faites vite !
"Allo, allo, ici la base de coordination des defenses des planètes. Nous recevons votre appel 5 sur 5, malheureusement nous n'avons plus que 4 avions de type Slapfighter de disponibles... Mais ne craignez rien,







car c'est une equipe de choc (et de chic !). Ils s'envolent immédiatement à destination d'Orac."
C'est ainsi que je me retrouve aux commandes du premier Slapfighter survolant un paysage bizarre autant qu'étrange et ne sachant pas d'où les ennemis peuvent surgir. Soudain, les hostilités se declenchent et j'en vois d'abord un puis deux, trois...
Je m'aperçois rapidement que je dois les localiser et les neutraliser en me déplaçant continuellement car leurs balles sont à tête chercheuse !... Ce qui facilite la tâche, vous en conviendrez. De plus, certains ennemis laissent apres eux une petite étoile, non pas pour m'émouvoir, mais pour me permettre d'accéder à des options supplémentaires : avec une étoile, ma vitesse est multipliée par 5 (éblouissant!), avec 7 étoiles, je suis equipé de missiles à tête chercheuse (chacun son tour!) et le summum est atteint avec 8 étoiles, car à ce moment-là, je me retrouve drapé d'un bouclier inébranlable...
Dans ce logiciel, le paysage de la planète Orac défile de manière verticale. Son graphisme est correct et coloré, quant à l'animation, elle s'avère être parfois un peu "molle". Slap Fight est, bien sûr, agréable, mais comme vous vous en êtes deja certainement rendu compte, son scénario n'a rien d'original. .

ULTRON 1

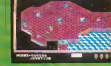
Arcade

La comète de Halley n'est pas seulement un phenomene visuel. Il peut arriver que des interferences physiques se produisent. Par exemple, une station orbitale pourrait voir son fonctionnement altéré. Pourquoi une station orbitale ? Tout simplement parce que c'est le lieu de vos futurs exploits. Figurez-vous qu'un engin spatial a été envoye afin de pallier le manque cruel d'énergie ressenti par la terre de 2062. Comment tout cela fonctionne-t-il ? Ce serait bien trop compliqué à vous expliquer. Sachez seulement que depuis le passage de la comète sus-nommée, le bazar a quelques ennuis mecaniques et menace d'exploser à tout moment. Cette mission est bien trop delicate pour la confier à un humain. C'est pourquoi un robot télécommandé va faire office de mécanicien.
Bon, je suis gentil, je vous laisse tenir la télécommande. Le petit robot, en forme de toupie multicolore, possède un mode de déplacement soumis a l'inertie.
Bien entendu, le chemin est non seulement étroit, mais egalement seme d'embûches. Il y a trois cyclotrons desactivateurs (ça fait riche, non?) qui attendent d'être emportés dans vos bras puissants.
Première grosse difficulté : votre toupie (ou glace à la pistache, selon les goûts), doit se manœuvrer avec délicatesse. Le moindre faux pas étant sanctionne par une explosion des plus éclatantes.
En conclusion, les mains moites et tremblantes sont exclues d'office.

L'action se "tableaute" (j'aurais dû dire se déroule, mais puisqu'il n'y a pas de scrolling), sur la surface de la base gentiment "losangee".
Les petits points rouges sont des cellules dont le nombre suffit, une fois absorbees, à ouvrir la porte vers d'autres salles et , par consequent, vers d'autres aventures.
La présence des robots nettoyeurs et des androides tireurs est un enchantement pour les adeptes du masochisme.
Rassurez-vous, la partie reste jouable, les cyclotrons pourront être récupéres et la base sauvee.
Côte graphisme, ce n'est pas vraiment ce qui se fait de mieux, mais l'animation assez rapide rattrape ce defaut. La musique quant à elle, se limite à des bruitages omniprésents et assez efficaces.







GRAPHO

Utilitaire

Voici un logiciel qui devrait intéresser, que dis-je, passionner tous ceux qui utilisent leur CPC non seulement pour jouer, mais également pour programmer.
Vous savez qu'il est très difficile, sinon impossible, d'obtenir de magnifiques animations dotées d'une vitesse époustouflante qui soient réalisées en BASIC ; il faut avoir alors recours au langage machine... et c'est tout de suite une autre histoire !

CTS a relevé le défi avec GRAPHO qui permet de réaliser des jeux et des animations réussies à tous les coups, ET LE TOUT EN BASIC... Pour cela, GRAPHO vous propose une quarantaine d'instructions d'extension appelées aussi RSX



ainsi qu'un éditeur graphique qui vous permet de créer des dessins et des décors
Avant de continuer, je dois quand même vous signaler que vous devez posséder un CPC 6128 pour utiliser GRAPHO ; le manuel qui accompagne le logiciel vous présente une approche très progressive de chaque notion ce qui rend GRAPHO aussi bien accessible au programmeur débutant que chevronné. Une fois toutes les notions acquises pour définir le scénario, créer les motifs et finalement tous les décors, il ne reste plus qu'à écrire les séquences d'animation en utilisant les RSX.
Le manuel de présentation a également l'avantage d'expliquer tout le vocabulaire de l'animation et du graphisme, ensuite cela devient un jeu d'enfant d'utiliser l'éditeur graphique qui vous permet de créer tous les motifs et décors qui devront être affichés. De nombreuses options sont disponibles : vous pouvez effectuer des recherches de motifs ou d'octets à travers l'écran ou même zoomer une portion d'image afin, éventuellement, de l'affiner...
Bref, avec GRAPHO vous avez dans les mains un outil vous permettant de devenir un champion de la programmation, afin d'obtenir une animation rapide et même parfois très rapide... Un dernier conseil, ne perdez surtout pas votre manuel d'explication, car il n'y a pas de menu d'aide à l'écran !
ATTENTION ! CTS organise un concours s'intitulant : PARTEZ A LAS VEGAS AVEC GRAPHO.
Le but de ce concours est de vous faire découvrir une ville fabuleuse, Las Vegas, où se déroulera une des plus grandes manifestations mondiales, dédiée à l'informatique.
Deux catégories vous sont proposées pour concourir : une catégorie JEUX où vous serez jugé sur le scénario et les graphismes et une catégorie ANIMATION ou tous les sujets sont autorisés.
Vous trouverez un bon de participation à l'intérieur du logiciel GRAPHO. Notez bien deux choses : la date de clôture du concours est le 24 décembre 1987 (cachet de la poste faisant foi) et la rédaction d'AMSTAR (ainsi que celle de son grand frère, CPC) fait partie du jury... Alors, tous à vos claviers ! ●



LES DIEUX DE LA MER

Arcade/Simulation

Par Toutatis, que se passe-t-il ? Déjà, j'avais peur que le ciel ne me tombe sur la tête, ensuite, j'ai appris par hasard que les Dieux sont tombés sur la tête et voilà que maintenant je me trouve confronté à la catégorie des Dieux de la mer !...

Comment ? Tout cela, ce n'est pas dans le film ? Bon, alors, nous reprenons tout depuis le début...

Pour avoir l'honneur de faire partie des Dieux de la mer, il faut avoir des qualités bien précises : ne pas avoir peur de l'élément marin (si vous criez au secours dès que vous avez de l'eau jusqu'à la ceinture... ce n'est pas la peine d'insister), avoir une parfaite connaissance de la pratique du ski (nautique de préférence) et être attiré par la compétition sportive. L'idole (pardon le Dieu), que vous représentez dans ce logiciel, n'est autre que le désormais célèbre Patrice Martin.

Votre but dans ce jeu est très simple : il suffit de réitérer les exploits qui se sont déroulés durant les Championnats du Monde qui ont eu lieu du 17 au 20 septembre dernier à Londres.

Comme dans tout bon championnat qui se respecte, vous avez trois épreuves à accomplir avec succès afin de pouvoir prétendre à un titre ou à une place sur le podium. Afin de commencer en douceur, je vous propose de vous tester dans l'épreuve du saut. Trois essais sont possibles et seul le meilleur résultat est retenu. Votre saut se passe sur deux écrans : tout d'abord, un petit coup sur le joystick pour vous donner de l'élan (pas trop, car autrement vous manquez lamentablement le tremplin et avouez que cela ne fait ni très sérieux ni très pro !...), le deuxième écran vous permet de vous voir dans les airs et de faire en sorte que votre amerrissage se passe bien en gardant vos skis rigoureusement parallèles... (Plus facile à dire qu'à faire).

C'est ainsi que vous atteignez la seconde épreuve qui se révèle un peu plus artistique puisqu'il s'agit de faire des évolutions en suivant des figures imposées. Alors vous

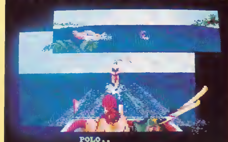




vous lancez dans un 90° suivi d'un 180°, puis d'un 180° (éblouissant !) et terminez votre parcours par un magnifique 360° STEP ou "tour complet effectué en passant une jambe par dessus la corde de traction"...

Après avoir soufflé 30s, histoire de récupérer un peu (eh oui, c'est l'âge qui se fait cruellement ressentir...) vous vous lancez à corps et ASCII (phonétiquement à skis) dans la troisième épreuve, j'ai nommé le slalom. Dans ce cas, il suffit (si j'ose dire...) de passer autour de 6 bouées en allant un coup à gauche, un coup à droite, sans oublier de passer entre 2 bouées au début et 2 autres à la fin qui (comble de finesse !) sont plus rapprochées... Seulement voilà, non seulement ça va très vite, mais en plus, je ne vous raconte pas les chutes lorsque la corde est trop raide !...

Ce nouveau logiciel de simulation a l'énorme avantage d'avoir un superbe graphisme doublé d'un judicieux choix de couleurs. Au niveau des commandes du joueur, vous devrez faire quelques séances d'entraînement avant de parvenir à rester correctement sur vos skis... En tout cas, les Dieux de la mer méritent de faire partie de votre logithèque dans sa catégorie



L'ARMURE SACREE D'ANTIRIAD

Stéphane NADRY



Compléments :

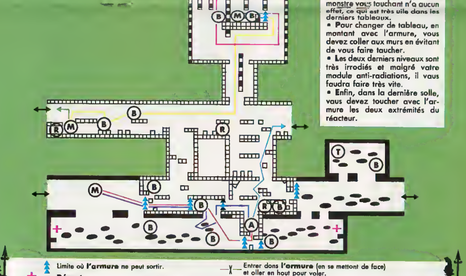
- Vous avez la possibilité de traverser murs et arbres en appuyant sur le bouton. (Attention, vous devez être à pied !...)
- Quand le tableau de bord marque des indications, tout monstre vous touchant n'a aucun effet, ce qui est très uile dans les derniers tableaux.

marque des indications, tout monstre vous touchant n'a aucun effet, ce qui est très utile dans les derniers tableaux.

• Pour changer de tableau, en montant avec l'armure, vous devez coller aux murs en évitant de vous faire toucher.

• Les deux derniers niveaux sont très irrodiés et malgré vatre module anti-radiations, il vaus faudra faire très vite.

• Enfin, dans la dernière solle, vaus devez toucher avec l'armure les deux extrémités du réacteur.



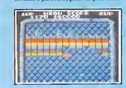

JEUX
DE
CAFE
TAITO

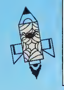
ARKANOÏD

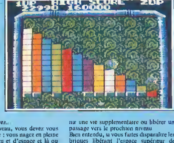
Arcade

Quel est encore ce nom barbare ? Un cri de guerre ou un code secret ? Ni l'un ni l'autre, car il s'agit tout simplement du nom de votre vaisseau amiral qui, malheureusement, a été détruit .. Vous êtes miraculeusement le seul respacé et êtes aux commandes de Vaus, petit vaisseau Vous êtes donc la seule chance qui existe pour essayer de parvenir "au changeur de dimension" qui vous permettra un retour dans le temps. Et alors ? Alors vous aurez la joie de pouvoir reconstituer le vaisseau amiral Arkanoid.

Par quels exploits va-t-il encore falloir que vous passiez avant d'atteindre votre but final ? Oh, c'est tres simple, il y a juste 32 niveaux a parcourir, juste un petit détail







vous en conviendrez..

Des le premier niveau, vous devez vous rendre à l'évidence : vous nagez en pleine histoire de vaisseau et d'espace et là ou l'originalité d'Arkanoid intervient, c'est lorsque vous vous retrouvez avec un écran ressemblant à un "casse-briques" mais dans une version très, très améliorée .

Suivant l'aspect des briques, vous avez trois cas de figures possibles : certaines sont indestructibles, d'autres doivent être touchées deux fois avant de disparaître, d'autres encore libèrent des capsules ayant, selon la couleur, une fonction differente

C'est ainsi que vous pourrez agrandir votre vaisseau, diviser votre balle en trois, transformer le vaisseau en navire armé, obtenir une vie supplementaire ou libérer un passage vers le prochain niveau

Bien entendu, si vous faites disparaître les briques libérant l'espace supérieur de l'ecran, vous êtes alors confronté à d'etranges creatures qui dévieront le chemin de la balle rien qu'en la touchant.

Arkanoid est de la gamme de jeux qui se définissent par de l'action, encore de l'action, toujours de l'action... Il se trouve en plus que l'adaptation sur Amstrad présente un graphisme très proche de l'original (jeu de cafe, superbe et coloré). Vous ajoutez à tout cela une musique très entraînante et vous avez entre les mains un logiciel qui est une grande réussite et que vous devez absolument posséder

SPACE HARRIER

Arcade

Bienvenue à toi, héros de l'espace, invincible et tout puissant ! Tu sais qu'une lourde menace pese sur cette terre du Dragon et que tous ses habitants te sont hostiles mais cela ne t'empêche nullement de te lancer a corps perdu dans cette aventure (note bien que tu as quand même neuf vies a ta disposition, mais attention, ne les gaspille pas inutilement sinon tu le regretteras fortement devant le Dragon !)

Le périple commence doucement, on croirait un paisible vacancier avec sa guitare dans le dos , mais la progression se fait tres rapidement, à une allure folle. Et soudain, c'est l'horreur ! Un arbre a eviter puis deux, puis trois, puis c'est l'accident inevitable Heureusement que la terre du Dragon n'est pas sujette au problème de la pesanteur , comme cela, il devient possible d'éviter les arbres en se propulsant dans les hauteurs. Mais tout n'est pas si simple que cela car, en effet, les ennemis savent aussi très bien qu'ils peuvent se promener "dans les airs" ! La première vision d'horreur se situe véritablement à la fin du premier niveau car notre courageux combattant solitaire, rencontre une horrible chenille qui demarre (et ce n'est pas la peine de mettre les deux pieds en canard).

Et c'est chaque fois la même chose ! Avant de pouvoir passer au niveau superieur, il y a une monstrueuse creature à aneantir après, bien sûr, avoir surmonté des tas de petits détails qui ne font pas peur à un chevronné de jeu d'arcade mais sont, malgré tout, epuisants.

Cette adaptation sur Amstrad a l'énorme avantage d'être tres coloree et dotee d'une animation epoustouflante qui réjouira tous les Amstradistes Par contre, le fait d'avoir transformé les dessins pleins en dessins "fil de fer" est peut-être un peu regrettable

Le seul conseil que l'on puisse donner pour ne pas échouer lamentablement dès les premiers tableaux consiste simplement à tirer dans le tas en permanence Ce n'est peut-être pas tres elegant mais cela peut defouler... Et le tout en cadence car la musique est tres entrainante



Road Runner

Arcade

Wouah ! Ce matin, je me sens dans une forme tout simplement superbe. Je crois que mon "cher et tendre" ami Wile E. dit le Coyote va être très rapidement sur les genoux. Enfin, c'est pas tout ça, mais moi je casserais bien une petite graine.

Beep, beep ! Voilà, c'est parti pour la première partie, notez bien que c'est juste histoire de s'échauffer pour la suite, car le parcours est rectiligne sur une grande partie et parfois il y a quelques lacets à passer. Bien sûr, il y a des camions qu'il vaut mieux éviter sous peine de griller ou alors, ce qui est nettement plus amusant, c'est de faire en sorte que le coyote se trouve parfaitement aplati. Pour commencer, il suffit donc que je me concentre sur mes petits tas de graines en évitant quand même le coyote quand il lui prend l'idée d'utiliser son skate-board.

Mais bientôt, le coyote ne tarde pas à faire preuve d'une imagination sans limite. En effet, il commence par se propulser confortablement installé sur une fusée, mais il n'est toujours pas assez rapide pour moi. Par contre, là où l'action devient très intéressante, c'est lorsque les éléments plus ou moins naturels entrent en scène je ne citerais pour exemple que les lancers de pierres ÉNORMES ou les crevasses à sauter avec élégance (vous avez vu mes jambes ?)



Lorsque j'atteins le cinquième niveau (mais oui, je peux le faire...), le chemin à parcourir me donne une impression de déjà vu. En effet, il s'agit du premier circuit avec un petit plus, quand même, qui risque d'être pour le moins explosif : il s'agit de mines qui, bien entendu, vont donner très chaud au coyote. Dans ce cas, je lui propose de se rafraîchir avec un verre de limonade. A condition toutefois de se révéler plus rapide que moi, ce qui est véritablement impossible. Beep, beep !



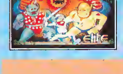
Avant de se lancer à corps perdu dans ce logiciel, je tiens quand même à faire une grande recommandation : tout d'abord, tous ceux qui ne pratiquent pas à la perfection le maniement du joystick devront faire de sérieuses séances d'entraînement, ensuite, avant le début du jeu, n'oubliez pas de protéger votre main gauche (ou droite selon le cas) afin d'éviter toute meurtrissure due à un emploi prolongé du joystick...

Ceci étant dit, vous êtes prêt pour admirer Road Runner sur votre CPC ; l'action se passe dans une fenêtre telle une scène de théâtre avec, faisant office de rideaux, Road Runner à gauche et Wile E. Coyote à droite. Cette version utilise bien les possibilités de l'Amstrad tant au niveau des couleurs que du graphisme ou de l'animation. Par contre, je peux vous assurer que cinq vies, ça a vraiment tendance à vous filer entre les pattes ; aussi, si vous en voulez un petit peu plus, allez donc faire un tour du côté de la rubrique : "Vous avez dit astuces ?".

GHOST'N'GOBLINS

Arcade

Les aventures trépidantes d'un chevalier en armure ou comment affronter les bestioles les plus affolantes pour les beaux yeux d'une princesse de légende.
L'histoire débute dans un cimetière où les tombes moussues côtoient les barrières délabrées. Le chevalier, revêtu de son armure brillante, (n'oublions pas la lumière de la Lune) s'avance à petits pas. La visière du heaume tressaute périodiquement.



A la première stele, l'horreur surgit dans toute son évidence sous la forme d'un mort-vivant décomposé. Ce dernier s'avance vers vous, les bras en avant, dans le but avoué de vous réduire en petits tas d'os blancs.

Votre arme favorite est le sabre dont le maniement vous a été enseigné par le fou et regretté Von Scheimenbrug. Votre escrime est un peu particulière : vous jetez votre lame à la manière d'un javelot. Certes, le résultat est efficace, mais cela vous oblige à transporter plusieurs kilos de métal. Las, le premier être monstrueux terrassé, un autre apparaît aussitôt tout aussi horrible. Il faut donc utiliser votre inépuisable énergie afin d'effectuer un bond gracieux au-dessus des fâcheux qui nuisent à votre progression. Abandonnant toute retenue, vous vous précipitez, à la manière d'un papillon attiré par la lumière, vers les dangers les plus effroyables. Enumérons les quelques obstacles de cette première phase : corbeaux, plantes carnivores (dans un cimetière ? Le jardinier devrait s'occuper un peu du problème). Les tombes sont maintenant loin : vous vous dirigez vers une série de petits îlots séparés par une eau marécageuse et nauséabonde. Il n'est pas besoin de vous préciser que la moindre chute vous enlève une précieuse vie. Les fantômes essaieront de vous pousser hors du droit chemin, ne vous laissez pas faire ! Puis, enfin, après maintes péripéties, vous arrivez devant une porte gardée par un monstre unicorne à l'aspect peu sympathique (il va d'ailleurs essayer de vous écraser). Rentrez-lui dans le lard et passez au tableau suivant. Les scènes de la deuxième série ont un décor plus moderne, plus tubulaire. Troisième tableau : un enchevêtrement de galeries peuplées d'araignées géantes et d'ectoplasmes divers. A chaque fois, un monstre baveux vous tend ses griffes mignonnettes. C'est une bonne adaptation au graphisme et musique correctement réalisés.

COMMANDO

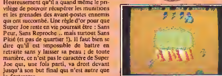
Arcade

Est-il nécessaire de présenter encore ce logiciel qui est vraiment un classique parmi les classiques ?... De plus, vous pouvez demander aux anciens de Commando, quand vous êtes Super Joe, vous avez beau être un vieux de la vieille, vous y revenez toujours...
Situons le contexte : homme des années 80, armé jusqu'au bout des doigts, amalgame de l'autorité et de la combativité, Super Joe est un soldat seul contre tous ou plutôt toutes les armées rebelles qui, petit à petit, grignotent du terrain. Ayant pour tout équipement une mitrailleuse et six grenades à main, Super Joe se jette avec l'énergie du désespoir dans la reconquête de ce terrain qui lui est hostile.
D'emblée, le pauvre combattant solitaire doit avoir les yeux de tous les côtés et le doigt sur la gâchette en permanence car les ennemis arrivent vraiment de partout. Heureusement qu'il a quand même le privilège de pouvoir récupérer les munitions et les grenades des avant-postes ennemis qui ont succombé. Une règle d'or pour que Super Joe reste en vie pourrait être : Sans Peur, Sans Reproche .. mais surtout Sans Pitié (et pas de quartier !). Il faut bien se dire qu'il est impossible de battre en retraite sans y laisser sa peau ; de toute manière, ce n'est pas le caractère de Super Joe qui, une fois parti, va droit devant jusqu'à son but final qui n'est autre que la forteresse.



Commando étant un jeu d'arcade de frappe numéro un, il fallait soigner son adaptation sur Amstrad. Vous vous trouvez donc en présence d'un jeu hyper rapide à progression verticale avec un scrolling net et sans bavure. Il faut aussi signaler que pendant toute la durée de votre acte d'héroïsme, vous serez soutenu et entraîné par une musique très agréable, motivante et dynamique.





BOMB JACK

Arcade

Tarzan des temps modernes, Jack a également des allures de Fantomas. En effet, revêtu d'une cape noire et discret au point de porter un masque, il peut tout faire car il est grand, fort etc., il peut voler. Pour citer tous ses ancêtres célèbres, illustres et défenseurs de la veuve et de l'orphelin, on doit ajouter aux deux premiers, le grand et l'inoubliable Superman.

Bon, Jack, ce n'est pas le tout de se faire gonfler les chevilles, mais il faudrait peut-être mettre en œuvre ce pourquoi tu existes. Le but de ta "mission" est très simple : sur fond de paysages très célèbres, tu apparais pouvant évoluer sur l'écran grâce à des plates-formes judicieusement placées ; les objets à récolter sont... des bombes et ce qui est le comble, c'est qu'il faut commencer par celles qui sont allumées. Cela représente un sérieux test de rapidité car une fois la mèche allumée, il ne te reste que 2 secondes pour réussir à l'éteindre, tout en prenant soin d'éviter les étranges créatures qui apparaissent de plus en plus nombreuses si tu es long à terminer le tableau... Un dernier avantage se présentera sous forme de soleil "Bonus" qui, selon le cas, donnera un bonus, une vie supplémentaire ou permettra pendant quelques secondes, d'anéantir tes ennemis.



La course aux bombes commence sur fond de pyramides pour se continuer devant l'Acropole et se terminer devant un décor complètement futuriste (un beau voyage dans le temps!). Malgré tout, il est un peu dommage que le nombre de différents tableaux ne soit pas un peu plus élevé... Quoi qu'il en soit, Bomb Jack est une superbe réussite qui comblera de joie tous les fanatiques de jeux d'arcade!... Pour ceux qui arrivent pour agrandir le cercle des Amstradistes, ce logiciel est à posséder impérativement. De plus, je vous donne un petit conseil pour tous ceux qui, malgré leurs efforts, n'auraient pas dépassé l'Acropole : dans le dernier Amstar, vous avez le moyen d'accéder à tous les tableaux... et plus encore ! ●



WONDER BOY

Arcade

Le héros du jour est un Tarzan miniature, doté d'une magnifique chevelure blonde. La vie s'écoulait paisiblement dans la forêt jusqu'au jour où un ignoble personnage malfaisant s'est installé avec la ferme intention de faire régner le désordre dans ce charmant domaine... N'obtenant pas tout à fait les résultats escomptés, il décide d'utiliser les grands moyens en enlevant la petite copine de Wonder Boy.
Alors là, la réaction est immédiate ! Il est absolument inconcevable de laisser Tina entre de pareilles mains !... C'est ainsi que le "garçon formidable" prend le départ au milieu de la forêt après avoir fait le plein de vitalité. Il va falloir surveiller de très près le niveau de la vitalité car il faut absolument éviter qu'elle diminue ; le seul moyen d'y parvenir, c'est de manger tous les fruits qui se présentent.



Ces problèmes "bassement matériels" étant résolus, il faut se préoccuper de tous les animaux hostiles qui peuplent la forêt : escargots, serpents, abeilles. Le seul moyen pour Wonder Boy de les anéantir sera de posséder une hache pour balayer tous ces gêneurs... Et où se cache cette hache ? Mais dans un des œufs géants qui se trouvent disséminés tout le long du parcours ! Les autres œufs pourront contenir un skateboard pour aller plus vite ou un ange gardien qui rendra Wonder Boy invulnérable pour quelques instants.
Car il ne faudra jamais oublier que Wonder Boy mourra par simple contact avec un animal et qu'il perdra 3 points de vitalité s'il ne saute pas correctement au-dessus des obstacles...
Cette adaptation de jeu de café présente un scrolling parfois un peu saccadé et malheureusement les couleurs du premier niveau ne sont pas des plus attrayantes. Rassurez-vous, la persévérance paie parfois car cela s'améliore par la suite. Le grand nombre de décors (112 exactement) vous permettra de ne pas vous lasser ●

METRO-CROSS

Arcade

"Il était un petit homme, pirouette, cacahuete... il était un petit homme..." qui se promenait dans le métro ou, plus exactement, qui courait dans le métro.

Ce petit homme pensait démarrer une simple petite promenade de santé mais il allait très vite "désanter" car il est bien connu qu'on trouve n'importe quoi dans le métro... Pour commencer, il se fait proprement aplatir par une boîte de coca-cola, ce qui le met de fort mauvaise humeur. Reprenant sa course de plus belle, il ne tarde pas à se rendre compte que le sol présente parfois un aspect grisé ayant pour fâcheux effet de le ralentir sérieusement (ce qui est totalement incompatible avec le compte à rebours...). Mais les embûches de parcours ne se limitent pas à ces deux petits problèmes !...



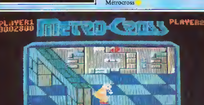




En effet, le métro est vraiment un monde à part entière ; c'est ainsi que notre petit homme peut s'entraîner au saut de haies et à l'acrobatie grâce à des tremplins qui lui permettent de faire de magnifiques doubles sauts périlleux.. Comme tout bon jeu d'arcade qui se respecte, il y a des embûches, bien sûr, mais également des avantages (à condition de savoir les utiliser à bon escient).

Le but du jeu étant une course contre la montre, les avantages permettent bien sûr de gagner du temps soit en le stoppant momentanément en sautant sur des boîtes bleues soit en accélérant votre vitesse en touchant des boîtes vertes ou en utilisant des skateboards qui traînent dans les couloirs.

Lorsqu'un parcours est terminé, il faut se préparer tout de suite pour le suivant qui sera, bien entendu, plus difficile. Vous aurez largement la possibilité d'être essoufflé et de vous retrouver sous forme squelettique car il n'y a pas moins de 24 niveaux ! La musique est très entraînante, le graphisme coloré avec malgré tout un scrolling qui est parfois un peu haché... Ce qui ne m'empêchera pas de dire que vous passerez de bons moments avec Métrocross



CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Dans les numéros précédents d'AMSTAR, nous avons fait le tour des principales commandes BASIC et surtout l'art et la manière de s'en servir. Pour cela, nous vous avons écrit de très petits programmes de démonstrations qui parfois se suffisaient à eux-mêmes, comme le jeu de sous-marin fantôme du numéro 7. A présent, vous êtes nombreux à vouloir concevoir un programme bien à vous et qui risque d'être beaucoup plus long ! Et même de s'allonger encore par la suite..

Il est alors grand temps que je vous apprenne comment s'y prendre, comment PREPARER son affaire pour ne pas s'enliser dans le terrible marécage de GOTOBUG.

Faisons une comparaison avec le bricolage en menuiserie : s'il s'agit d'ajouter une étagère dans un placard, on trace directement sur la planche, on scie et l'on pose. OK ? Mais si l'on se propose de confectionner un petit meuble fonctionnel mais solide (pas dans le style Robinson Crusoé), alors là on fait d'abord un PLAN SUR PAPIER avant de tracer et scier.

Toujours OK ?

Eh bien pour attaquer un important programme en informatique, on applique la même prudence, on fait d'abord un plan sur papier. Dans notre jargon ce plan s'appelle un ORGANIGRAMME. Ce nom qui peut paraître pompeux désigne le plan du "jeu de piste" du programme : on y trouve des rectangles, représentant les différentes parties, tous reliés par des traits fléchés ; ces rectangles que l'on appelle aussi "pavés" ou "modules" peuvent être dans le listing un bloc de 50 lignes ou tout simplement une seule ligne, mais ô combien importante !

AVANTAGES D'UN ORGANIGRAMME

– Pour les problèmes épineux, on cogite beaucoup plus efficacement avec un crayon et du papier que sur clavier + écran + BASIC. C'est humain...

– On a sur une seule feuille la VISION GLOBALE de la *stratégie* du programme, chose impossible face à un listing de plusieurs pages. Surtout pour celui qui n'a pas encore d'imprimante !...

– Les erreurs de stratégie sont immédiatement visibles, elles sont "criantes".

– En cas d'oubli ou d'erreur de raisonnement, il est plus facile de gommer un trait fléché que d'insérer des lignes de BASIC.

– Pour apporter une importante amélioration, telle qu'une option supplémentaire ou une sécurité, on voit tout de suite où la "brancher", et après celle-ci, à quel endroit le programme devra revenir. Donc peu de risques de BUGS de fonctionnement.

– On prévoit pour chaque pavé son premier numéro de ligne, exemples 4000, 6000, etc. Deux avantages à cela :

• nous prenons ainsi la bonne habitude de concevoir un programme par modules indépendants, c'est la programmation "STRUCTUREE", la seule, la vraie !

• lors de la frappe, nous pourrons taper des GOSUB 5000 (ou GOTO 7000) alors que ces modules ne sont pas encore écrits.

– Emporté par cet élan de tout prévoir à l'avance, on voit déjà les noms de variables (les principales) dont on aura besoin. Alors on prend une seconde feuille de papier et on les écrit : que de risques de futurs bugs en moins !

– On passe enfin au clavier : quelle vitesse de frappe ! En effet, on a seulement à faire attention aux erreurs de syntaxe, pas à celle de raisonnement puisque c'est déjà tout "mâché".

– Essai par RUN : à part quelques inévitables "syntax error" vite répétés, le programme fonctionne déjà. Si ce n'est pas tout à fait le cas, il faut d'abord vérifier l'organigramme avant de se plonger dans le listing.

Petite remarque en passant : il est normal que ce petit travail de préparation bouleverse un peu vos habitudes, mais sachez qu'il est obligatoire dans bien d'autres langages tels que le PASCAL ou le langage C. Ils exigent également une programmation dite "structurée" En BASIC, ce n'est que très vivement conseillé, surtout quand le listing s'allonge. C'est pour éviter que cette tolérance engendre de mauvaises habitudes de programmation que le BASIC n'est pas enseigné dans les écoles d'informatique, ou alors après le PASCAL... Donc si vous désirez devenir efficace et sûr en BASIC, structurez (= des GOSUB à tout va), et si c'est du gros, organigramme. Croyez-moi...

QUELQUES PETITES NORMES

Un organigramme se lit de haut en bas

et en suivant les flèches, mais il est très fréquent de trouver des flèches qui remontent (des GOTO).

Les pavés rectangulaires désignent des modules où il se passe quelque chose ; à l'intérieur on écrit son nom, exemple CALCUL DE RES ou encore IN-VALEURS, ce "IN-" signifiant des INPUT. Ceux dont l'angle supérieur gauche est coupé représentent une "sortie" (résultats) : vers imprimante, disquette, cassette ou affichage à l'écran.

Un pavé en forme de LOSANGE est une CONDITION, c'est-à-dire les conséquences d'un IF, c'est un aiguillage vers d'autres voies. Un losange a donc une entrée et au moins DEUX sorties, parfois plus quand c'est la réponse à un menu multi-options.

Juste au-dessus du pavé, on écrit le numéro de ligne où il débute ; facultatif mais pratique.

Un programme commence toujours par les DECLARATIONS : ce sont par exemple les DIM, les DEFINT, MODE 2, etc. Le programme ne pourra y passer qu'une seule fois, suite au RUN

Ensuite, on rencontre le MENU PRINCIPAL, c'est le grand carrefour où l'on revient toujours après la fin de l'exécution d'une des options. Dans tous vos programmes, prenez l'habitude de démarrer ce module en LIGNE 1000, parce que c'est facile à retenir : en cas d'un gros pépin quelconque dans un de mes programmes (ça arrive ..), il me suffit de taper, après un Break, GOTO 1000 pour me retrouver au menu de départ sans rien perdre, même si ce programme a été écrit il y a bien des années. Bigrement pratique, non ?

Il y a encore bien d'autres normes de formes de pavés, mais comme presque personne ne les utilise, on les ignorera.

Inutile de vous appliquer en traçant les traits à la règle ! En revanche, écrivez non pas au stylo mais au CRAYON, car les coups de gomme sont fréquents...

NOTRE EXEMPLE CONCRET

Il sera simple et court. Ce super logiciel qui fera date dans l'histoire de l'informatique (Qui rit ?) calcule chaque fin de mois la moyenne de notes, et en tenant compte des coefficients de chacune. Compromettant ça, hein ?

Il vous faut tout d'abord bien examiner l'organigramme (figure 1) ; il est petit mais il groupe tout ce dont vous aurez besoin pour en créer un très grand. Observez bien le trajet de chaque trait fléché et surtout son rôle, son pourquoi Après vous jetterez un coup d'œil au listing BASIC (très classique), histoire de repérer certains endroits de l'organigramme et de voir comment certaines "flèches" se concrétisent dans le listing 1.

Vous remarquerez les détails suivants :

– Chaque nombre entré au clavier est vérifié (les losanges VALID) ; en cas



Figure 1

de refus la question est reposée.
– Vous pouvez quitter la saisie en tapant la lettre Q (ou q). Cela vous ramènera toujours au menu principal.
– Le sous-programme en 50000 est une vieille connaissance...
Il a été rechargé par MERGE "MENU". Voir AMSTAR n° 10 page 26.
– On peut enchaîner sur un autre mois, car sitôt son nouveau nom validé, toutes les variables en cours sont remises à zéro.
– Après 20 notes entrées, la saisie repart en haut de l'écran (ligne 4010).
– La variable D$ (ligne 6020) varie selon que le mois M$ commence par une voyelle ou une consonne. Un petit luxe...
– Lorsque l'on quitte le programme, on restitue les couleurs d'origine.

ET MAINTENANT

Posez-vous un petit problème de programme quelconque, surtout pas plus compliqué que mon exemple, puis essayez d'en concevoir l'organigramme. Vous allez voir que c'est un jeu passionnant, avec pas mal de ratures et coups de gommes avant d'arriver à quelque chose qui tienne la route.
Une fois terminé, complétez-le par de nouvelles sécurités, conditions et options. Vous aboutissez alors à un petit chef-d'œuvre qui vous donnera envie de le traduire en BASIC, mais avant de passer au clavier, posez-vous la question suivante :
"Si cette demi-heure passée à griffonner du papier n'avait pas eu lieu, combien d'heures entières aurais-je passées à tripatouiller mon listing en y insérant des lignes et des GOTO ?"
Et sans parler du triste état final, genre bidon-ville, du listing... Tandis qu'en le tapant à partir d'un organigramme, il y aura très peu de retouches, et c'est du structuré bien clair donc facilement modifiable pour des raffinements ultérieurs.
Comme pour toute nouvelle technique, il est important de faire ses armes sur un sujet modeste avant de s'attaquer à un gros morceau.
A ce propos, je vous cite un cas extrême : l'an dernier, je devais faire un gros programme d'une complexité franchement délirante (et je suis poli...) : la conception de l'organigramme m'avait demandé près de 40 heures migraineuses ; une grande feuille de 60 x 70 cm et en écrivant petit ! Une fois terminé, la frappe en BASIC fut expédiée en moins de cinq heures et le logiciel a tout de suite fonctionné. On devine qu'un tel problème était impossible à traiter sans plan, directement au clavier.
Ou alors par un surdoué mais ce n'est pas mon cas, vous le savez bien.
Rappelez-vous qu'un quart d'heure consacré à un organigramme fait gagner plus d'une heure de programmation.
Et si avec tout çà, je n'ai pas réussi à vous convaincre...

Listing 1

```
10  ' MOYENNES - M.R. 16/08/87
20  ' AMSTRAD CPC - calcul de moyennes mensuelles
30 INK 0,20:INK 1,0:PEN 1:PAPER 0:BORDER 20
40 MODE 1
50 DIM NT(80,1):' tableau note,coeff
60  ' Legende des variables
70  ' NB=nombre de notes ; N=note sur 20 ; COEF=coefficient de la note
80  ' TP=total des N*COEF ; TC=total des COEF ; MOY=moyenne
90  ' NL= numero de ligne ecran
1000  ' MENU PRINCIPAL
1010 CLS
1020 PEN 3:LOCATE 12,4:PRINT "MOYENNE MENSUELLE":PEN 1
1030 LOCATE 10,10:PRINT "S - Saisie des Notes."
1040 LOCATE 10,12:PRINT "R - Resultats."
1050 LOCATE 10,14:PRINT "Q - Quitter."
1060 TEX$="SRQ":GOSUB 50000
1070 ON K GOTO 3000,6000,2000
2000  ' FINAL
2010 INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1:PEN 1:CLS
2020 END
3000  ' Entree du Mois
3010 CLS
3020 LOCATE 6,12:INPUT"Nom du Mois : ",M$
3030 M$=UPPER$(M$):IF M$="Q" THEN 1000
3040  ' MISES A ZERO DES VARIABLES
3050 TP=0:TC=0:NB=0
3060 CLS
4000  ' Entree des Notes
4010 NB=NB+1:NL=(NB MOD 20)+1
4020 LOCATE 1,NL:PRINT USING "### ";NB;
4030 INPUT" note/20 ",N$
4040 IF UPPER$(N$)="Q" THEN NB=NB-1:GOTO 1000
4050 N=VAL(N$)
4060 IF (N=0 AND N$<>"0") OR N<0 OR N>20 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 4020
5000  ' Entree Coefficient de la note
5010 LOCATE 20,NL:INPUT" Coeff ",COEF$
5020 IF UPPER$(COEF$)="Q" THEN NB=NB-1:GOTO 1000
5030 COEF=VAL(COEF$):IF COEF<=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 5010
5040 GOSUB 8000
5050 GOTO 4000
6000  ' AFFICHAGE RESULTATS
6010 IF NB=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 1000
6020 CLS:D$="de ":IF LEFT$(M$,1)="A" OR LEFT$(M$,1)="O" THEN D$="d'"
6030 PEN 3:LOCATE 12,6:PRINT "MOYENNE ";D$;M$:PEN 1
6040 LOCATE 15,12:PRINT USING "##.## ";MOY;:PRINT " sur 20"
6050 LOCATE 4,18:PRINT "Edition complete sur Imprimante ?"
6060 TEX$="ON":GOSUB 50000
6070 IF K=1 THEN GOSUB 7000
6080 GOTO 1000
7000  ' IMPRESSION
7010 PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64);CHR$(27);"E";:' INIT + caracteres gras
7020 PRINT #8," Moyenne du mois ";D$;M$
7030 PRINT #8:PRINT #8,SPC(10);:PRINT #8,USING"##.##";MOY;:PRINT #8," sur 20"
7040 PRINT #8
7050 PRINT #8," n NOTE  COEFF":PRINT #8
7060 FOR I=1 TO NB
7070 PRINT #8,USING "##";I;
7080 PRINT #8,USING "###.#";NT(I,0);
7090 PRINT #8,USING "#####.#";NT(I,1)
7100 NEXT
7110 PRINT #8,STRING$(25,95)
7120 PRINT #8,CHR$(27);CHR$(64)
7130 RETURN
8000  ' CALCULS
8010 TP=TP+N*COEF
8020 TC=TC+COEF
8030 MOY=TP/TC
8040 NT(NB,0)=N
8050 NT(NB,1)=COEF
8060 RETURN
50000  ' REPONSE A UN MENU
50010 TEX$=UPPER$(TEX$):LT=LEN(TEX$)
50020 LOCATE 16-LT,24:PRINT"Reponse (";
50030 FOR I=1 TO LT-1
50040 PRINT MID$(TEX$,I,1);",";:NEXT
50050 PRINT RIGHT$(TEX$,1);")"
50060 R$="":WHILE R$="":R$=INKEY$:WEND
50070 R$=UPPER$(R$):K=INSTR(TEX$,R$)
50080 IF K=0 THEN PRINT CHR$(7);:GOTO 50060
50090 RETURN
```



DEATH WISH 3



Arcade

Aujourd'hui, nous pouvons dire que nous avons une vie facile et agréable sur notre belle Terre ; en effet, loin de nous maintenant la famine et la peste telles que nos ancêtres les vécurent au Moyen Age ! Par contre, il n'est absolument plus possible de sortir de chez soi sans subir une attaque à main armée ou toute autre agression.



Bref, comme dirait mon rédacteur en chef : "Nous vivons une époque formidable !"

Les gangs sans foi ni loi se sont tellement multipliés et sont devenus tellement importants que même la police s'avoue impuissante devant un tel phénomène. Résultat : elle baisse les bras et vous allez devoir intervenir encore une fois puisqu'il s'avère que vous, Paul Kersey, êtes vraiment indispensable pour faire régner la justice dans cette bonne ville de New-York...

C'est donc armé de votre wildey magnum 475, désormais célèbre, que vous descendez dans l'arène remplie de fauves tous plus coriaces et plus sauvages les uns que les autres. Vos premiers pas dans la rue se révèlent tout de suite comme un vrai massacre... Mais, étant donné l'affluence de personnages, votre plus grand problème est de discerner en une fraction de seconde les malfaiteurs d'avec les honnêtes gens ; faites très attention, car le fait de frapper des innocents vous pénalise de même que le fait d'anéantir des policiers. En effet, ces derniers sont prêts à vous aider, mais si vous tapez sur leurs copains, ils ne tardent pas à devenir hostiles...

Pendant vos déplacements, une carte représentant la ville vous est accessible ; de plus, selon votre humeur et votre désir, vous pouvez obtenir soit une carte avec l'emplacement d'armes de rechange, soit une carte avec l'emplacement des chefs de gang qu'il vous faut détruire (car il est bien connu que pour anéantir un mal, il faut



s'attaquer à la racine !). Si vous voulez, par exemple, récupérer des armes, il vous suffit de pénétrer dans la maison concernée et, de plus, une fois à l'intérieur, vous avez accès à la fenêtre d'où vous pouvez agir en tireur d'élite grâce à un viseur ; mais attention, car dans ce cas là, vous êtes plus exposé à des attaques faites lâchement par derrière...

Saurez-vous évoluer en héros glorieux dans ce logiciel à trois dimensions ? Avec Death Wish 3, il vous est proposé de vous glisser dans la peau de Charles Bronson (âmes sensibles, s'abstenir). Le théâtre de vos opérations apparaît dans un graphisme que nous qualifierons de correct ; par contre, l'animation s'avère rapide... Je vous ai gardé le meilleur pour la fin : parmi les honnêtes gens qui se promènent dans la ville, vous verrez de paisibles ménagères et d'autres personnages qui semblent impunément soulever le bord de leur robe... Que faut-il en conclure ?